

CONTIENE PLAY2: TUTTI I NUOVI GIOCHI PS2

SOLO
2,50
LIRE 4.840

PLANET — PLAYSTATION —

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION
PS2

100% INDIPENDENTE
Anno 4 - N. 1 gennaio 2002



www.gamearena.it



**CHI VUOL ESSERE
MILIARDARIO?**

IL GIOCO PIU' BELLO
MAX PAYNE
FINALMENTE SULLA
PS2!



**SOUL
REAPER 2**



**TONY HAWK'S
PRO SKATER 3**



**JAK & DAXTER
THE PRECURSOR LEGACY**

MG
MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967



9 771127 696001

20001

Suonerie per Cellulari MOTOROLA

- 1 Scegli il tuo logo o la tua suoneria.
- 2 Chiama il nostro numero da un telefono fisso.
- 3 Inserisci il numero del tuo cellulare o quello dei tuoi amici.
- 4 Digita il codice corrispondente e riceverai il tutto in poco tempo.



NOKIA

tutte le Novità

*P.S.: Puoi ascoltare le suonerie dal tuo telefono prima di inviarle.

CANZONI D'ESTATE

4811 Smooth - Carlos Santana
5702 Candela - Noelia
5706 It wasn't me - Shaggy
5708 Ti prendo e ti porto via - Vasco Rossi
5709 www.miplacito - Gazosa
5710 Survivor - Destiny's Child
5711 Clint Eastwood - Gorillaz
5712 Down down down - Lollipop
5713 Crying at the discoteque - Alcazar
5715 Io con la ragazza mia... - Alex Britti
5716 Salta 2000 - King Africa
5718 Per fare l'amore - Irene Grandi
5719 Angel - Shaggy
5720 La Playa del Sol - Estrella
5722 Boy Band - Velvet
5724 Crazy for this girl - Evan and Jaron
5728 Para toda la vida - Marcela Morello
5729 Siamo soli - Vasco Rossi
5732 Man Amour - Gigi D'Alessio
5733 Afferrare una Stella - E. Bennato
5734 Baila (sexy thing) - Zucchero
5735 Infinito - Raf
5736 Lucky - Eiffel 65
5738 Tre parole (Valeria Rossi)
5739 Starlight - The Superman Lovers
5740 Sing - Travis
5741 Play - Jennifer Lopez
5742 Over my head - Lit ("Frat Summer")

5743 New born - Muse
5744 Mama insegnami a ballare - Tribù
5745 Loaded - Ricky Martin
5746 Let's talk about a man - Prezioso
5747 Lady Marmalade - Cristina Aguilera
5748 It takes a fool to remain sane - The Ark
5749 Fly away from here - Aerosmith
5750 Fino alla fine - Paola & Chiara
5751 Elevation - U2 ("Tomb Raider")
5752 Due destini - Tiramancino
5753 Che c'è - Antonella Venditti
5754 All the way to Reno - R.E.M.
5755 19-2000 - Gorillaz
5756 Bootylicious - Destiny's Child
5757 Don't leave me now - Lollipop
5758 Drops of Jupiter - Train
5759 Eternity - Robbie Williams
5760 Have a nice day - Stereophonics
5761 I feel loved - Depeche Mode
5762 I'm a believer - Smash Mouth
5763 Lo hare per ti - Paola Rudio
5764 Maeluna - Pino Daniele
5765 Meganoidi - Meganoidi
5766 L'ombra del gigante - Eros Ramazzotti
5767 Out of sight - Hooversonic
5768 Scream if you wanna go faster - G. H.
5769 Un'estate fa - Delta V
5770 Un sole dentro al cuore - Giorgio

5771 Afterlife - Edge of Universe feat.
5772 Diskotek people - Molella
5773 I will rise again - Forgetta feat.
5774 Joy is - Naive
5775 Land of sex - Mabel
5776 La vie c'est fantastique - S.M.S.
5777 Who's that girl - Eve
5778 Turn off the light - Nelly Furtado
5779 Ain't it funny - Jennifer Lopez
5780 Another Chance - Roger Sanchez
5781 Do you really like it? - DJ Piper & Master of
5782 I can't stop - De-Javu
5783 Inside all the people - Planet Funk
5784 Maestri sull'altare - Marina Rei
5785 Move your feet - Jack Floyd
5786 New year's dub - Musique vs. U2
5787 Purple Hills - D12
5788 Say it - Maria Rubia
5789 Wait in summer - Addis Black Window
5790 Quello che non ti ho detto - A. C.
5791 Abracadabra - The soundlovers
5792 Caresse Toi - Carlotta
5793 Come piace a me - Gemelli Diversi
5794 Eternal Flame - Atomic Kitten
5795 Hidden Place - Björk
5796 Let's Dance - Five
5797 Little 1 - Jamiroquai
5798 Merry blues - Manu Chao

5799 Miss California - Dante Thomas feat. Pras
5800 Perdono - Tiziano Ferro
5801 Perfect Gentleman - Wyclef Jean
5802 Pop - N'ync
5803 Someone to call my lover - Janet Jackson
5804 Superstylin' - Groove Armada
5805 Sweet baby - Macy Gray
5806 Pa'ti non estoy - Rosana
5807 Stupido hotel - Vasco Rossi
5808 Via - Raf
5809 Not such an innocent girl - Victoria Beckham
5810 Senz'ali - Giorgia
5811 What took you so long - Emma Bunton
5812 I want love - Elton John
5813 Mi sei mancata - Paolo Meneguzzi
5814 Can't get you out of my head - Kylie Minogue
5815 Let me blow ya mind - Eve feat. Gwen Stefani
5816 Hunter - Dido
5817 Analyse - Cranberries
5818 Ahum - Zucchero
5819 Bliss - Muse
5820 A little respect - Wheatbus
5821 When you are looking like that - Westlife
5822 Lago Rosso - Adriano Celentano
5823 What i mean - Modjo
5824 Androgyny - Garbage
5825 If i ever fall better - Phoenix
5826 Insieme a lei - Gigi D'Alessio

3006 Vorrei - Luna Pop

INDIMENTICABILI

3608 Inno Italiano - Mameli (1° Ver)
3609 Inno Italiano - Mameli (2° Ver)
3611 Bomba Boomerang - Piero Pelù
3613 The bad Touch 1° ver.
3614 The bad Touch 2° ver.
3901 We are The Champions
3902 It's my life
3903 Lola lolita lolita
3906 Lady (Modjo)
3909 The dope show (Marilyn Manson)
3911 Ninna nanna (Spot Anacardi)
3915 Y.M.C.A.
3919 Barbie Girl (Aquas)
3920 Blue (Eiffel 65)
3922 Children (Robert Miles)
3923 Fable (Robert Miles)
3924 Qualcosa di grande (Luna Pop)
3925 Ti amo ti amo (Alexia)
3928 Un giorno migliore (Luna Pop)
3929 I'm outta love - Anastacia
3931 Volume - Articolo 31
3932 Para-parà, para-parà, fiura dio.
4200 Don't Cry for me Argentina
4201 Beautiful Stranger
4202 Tico tico (tradizionale)
4203 Obladi oblada - The Beatles (1° ver)
4205 Happy Birthday - Buon Complesso
4206 I know a place (Bob Marley) "Inedito"
4207 Lovetool (The Cardigans)
4209 Hotel California (The Eagles)
4210 Good night Moon
4215 She bangs
4216 50 Special

4217 One love (Bob Marley)
4218 Pretty fly (for a white guy) - Offspring
4230 Toro Loco
4233 Come mai
4501 Bucatini Disco Dance (1° ver)
4502 Bucatini Disco Dance (2° ver)
4503 Armageddon
4504 Blada runner
4505 Così è la vita
4506 Dirty Dancing
4507 Dune Buggy
4508 GhostBusters
4509 Il Cidone
4510 La Bamba
4511 La Febbre del Sabato Sera
4512 La vita è bella
4513 Momenti di Gloria
4514 Pretty Woman (Roxette)
4515 Radio Freccia
4520 Stand by me (2° ver)
4521 The Woman in red
4522 Ufficiale e gentiluomo
4523 Saturday night fever - (Bee Gees)
4801 Macarena
4802 Lambada
4803 Final Countdown
4804 Niente di più - Luna Pop
4810 What's my age again - Blink 182
4811 Smooth - Carlos Santana
5103 Va pensiero - Giuseppe Verdi
5104 Nel blu dipinto di blu - D. Modugno
5419 Brasil - Gingie Brasiliano
5420 Halloween

SINGLE & FILM

3300 Titanic
3302 X-Files
3303 Mission Impossible (1° Ver)
3304 James Bond
3306 Friends
3307 Hitchcock
3308 Jesus Christ Super Star
3310 Profondo Rosso
3312 Guerra Stellari
3313 Don't let me be misunders.
3315 Top Gun
3316 Beverly Hills Cop
3317 Cavalleria Rusticana
3318 Superman
3320 Famiglia Addams
3321 Bolero
3325 Star Trek
3328 Nove settimane e mezzo
3331 Barilla
3333 Il Padrino
3334 Il buono, il brutto, il cattivo

3335 Happy Days
3336 Jurassic Park
3337 Super Car
3338 Mc Gyver
3339 In the SummerTime
3341 Beverly Hills 90210
3344 Monty
3345 Indiana Jones
3346 Pulp Fiction
3347 Pretty Woman
3349 Dawson's creek
3353 Vivere - "telenovela"
3356 Passaparola
3357 C'è posta per te
3358 Centovetrine
3359 Beautiful
3360 Ally McBeal
3361 4 matrimoni e un funerale
3362 Wind Eureka (gingle pubblicità)
4517 Rocky
4518 Rocky 3

CARTONI

3001 Goldrake
3005 Ufo Robot
3010 Simpsons
3013 L'uomo tigre
3014 Lupin
3015 Mazinga Z
3016 Jeeg Robot
3018 Daytan 3
3021 Popeye
3023 Dragon Ball
3024 Dragon Ball Z
3025 Dragon Ball GT
3026 Pollon
3027 I cavalieri dello Zodiaco (1° ver)
3030 Holly e Benji
3031 Pengo (Video Game)
3032 Gingle da Circo
3033 Picchio Woody Wood
3035 Milla e Shiro (1° ver)
3037 Puffi (1° ver)
3040 Grattachecca e Fichetto

dillo con un Logo

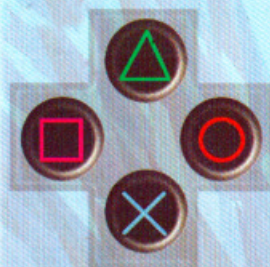
0011	0019 SEI AMO MIO	2800	6 Bellissima	2877	Cucciolatto
0013	SCUSA	0022	TIVOGLIO BENE	2801	6 Bellissima
0014	TI AMO	0034	Cucciolatto	2810	AMAMI
0016	SEI AMO MIA	0043	SEI LA MIA STELLA	2876	Cucciolatto
				1125	331 ADO

WWW.LOGOPHONE.IT
richiedi il catalogo GRATIS

166.19.60.33

C. P. 10 - PSI Via F.C. 10 Jesi (An) - L. 2540+ IVA (Euro 1,32+IVA) al min. - Max 8 min. Non erotico vietato ai minori.





Ci sono momenti che ti sembrano veramente epici. Magari non lo sono veramente, ma

piace pensare che sia comunque così. Scartare la confezione di Max Payne mi è sembrato uno di questi momenti. Voi lo sapete, inutile fare finta, io mi diletto anche su una rivista di giochi per PC, e Max Payne è stato, sul mio personalissimo cartellino, il gioco dell'anno. Sapete anche, ma non ditelo troppo in giro, che prediligo giocare con la Play. Onestamente non sono dotato di tutta la pazienza necessaria per scaricare, caricare, settare, scegliere comandi, resettare per poi scoprire di avere conflitti e di aver eseguito un'operazione non valida. Aspettavo con trepidazione la versione di Max Payne per PS2, anche se temevo l'effetto della necessaria compressione. MP è un gioco che mette a dura prova RAM e memoria dei PC, sfruttando ogni goccia di energia tecnologica; come diavolo poteva risaltare su una macchina 'chiusa'? Da qui la sensazione di epicità. I porting precedenti da PC a Play non è

che avessero esaltato, questa doveva essere la prova del nove. Prova riuscita.

MP è un shooting-adventure-noir di esaltanti proporzioni. Max è un eroe credibile, triste, implacabile ma terribilmente umano. Si spara parecchio (e con gran gusto...) ma si provano anche mille emozioni. Molto spesso ci viene posta la domanda se i videogiochi possono essere considerati una forma d'arte. Una delle risposte più credibili è Max Payne. Divertente, cafone, intelligente, spettacolare, intrigante. Un vero e proprio film interattivo nella concezione più positiva del termine. Un intrattenimento casalingo completo che non può mancare alla vostra collezione.

L'epicità del momento toglie dalla mente ogni altro pensiero intelligente. Meglio dire poche cose, ma buone, che tante e inutili. Ringraziamo il destino che ci ha regalato una valanga di giochi strepitosi, tali da occupare anche questi primi mesi dell'anno solitamente poveri di attività. Abbiamo parecchia carne al fuoco e tante ore di goduria davanti a noi. Ciò basti.

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET SPECIAL

Max Payne	12
-----------	----

PROVA PLANET

Chi vuol essere miliardario	22
Football Manager 2002	24
One Piece Mansion	25
Pippo Giochi Pazzi	56
Europe Crazy Racing	57

CLASSIC

Iss Pro Evolution	58
Value Series	60

AREA SOLUZIONI

Silent Hill 2	74
---------------	----

RUBRICHE

Posta & Pitonate	4
Planet News	8
I migliori giochi	26
Planet Hardware	62
Planet Cheats	64
Games Wanted	68
Le avventure di Rob	80

Max Payne

Dopo i successi su PC, il giustiziere arriva anche sulla console: e sono dolori per tutti!



▼ Tony Hawk's Pro Skater 3

E tre: il mago dello skateboard torna con trick sempre più spettacolari!



WWF Smackdown 2 Just Bring It!

Pugni, calci volanti, prese assassine: i colossi del wrestling tornano sul ring...



PLAY2 MAGAZINE MENU

PLAY2 REVIEW

Soul Reaver 2	28
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	32
Tony Hawk's Pro Skater 3	34
WWF Smackdown 2 Just Bring It!	36
007: Agent Under Fire	38
SSX Tricky	40
NBA Live 2002	41
REZ	42
Silent Scope 2: Dark Silhouette	44
The Mummy Returns	45
New York Race	46
Headhunter	47
18 Wheeler Pro Trucker	48

PLAY2 PREVIEW

Project Eden	50
Giants: Citizen Kabuto	51
Polaroid Pete	52

RUBRICHE

The Watcher	49
HiTechZone	53
Hot Mike	54



◀ **Soluzione
Silent Hill 2**
L'incubo
continua... Se
volete uscirne
vivi, seguite le
nostre dritte!



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del
18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2

PLANET
PLAYSTATION

Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Roberta Grugnale, Paola Lagala,
Ivan Piazza, Roberto Riccardo

Team Editoriale: Andrea Casetti,
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco,
Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni,
Giampaolo Moraschi, Christian Pettini,
Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro
'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549
del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313
© Media Group S.p.A.

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466

- E-mail: playstation@planet.it

- Internet: www.gamearena.it

LEGENDA

S - su	↕	Q - quadrato	■
G - giù	↕	C - cerchio	○
Dx - destra	→	X - tasto x	ⓧ
Sx - sinistra	←	R1 - tasto funzione destra sopra	
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	
T - triangolo	▲		

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



oche storie, ragazzi: la macchina dei videogiochi è di nuovo in movimento e sta facendo un bel rumore, mi sembra di sentire. Chiaramente avrete capito che sono 'sotto-effetto-Tony', visto che è finalmente uscito **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Ma non è l'unico disco che mi ha tenuto incollato al video, ultimamente. Quando riesco a tirare fuori il DVD di Penthouse dalla PS2, riesco anche a distrarmi con un grandissimo gioco di rally; e chi



l'avrebbe detto? Io che mi appassiono a un gioco dove non c'è il tasto di sparo o una colonna sonora punk! Si tratta di **WRC**, il rally della Sony: ragazzi, se vi piace la guida sporca in tutti i sensi non ve lo perdetevi, perché sarebbe delittuoso! Ah, un'ultima raccomandazione: se ancora non avete provato **GTA III** (non GT3, ma **Grand Theft Auto III**!) fatelo subito. Poi mi scriverete e mi ringrazierete. Un saluto particolare va a un gruppo di fan slegati di Planet e della PS2: a tutta la Val d'Ayas, da Saint Jacques ad Antagnod, da Panetteria & Commestibili della Lina al Walhalla dei Fratelli Giandico, un grazie. Di cuore.



THE THIRD SURVIVOR



aro Pitone, volevo un tuo consiglio sull'acquisto di una console. Ho già la PSX e la PS2; volevo vendere la PlayStation e comprare la Dreamcast perché mi interessano questi giochi: Shenmue 1 e 2, Sonic 2 Adventure e Virtua Tennis 2. Secondo te vale l'acquisto della console solo per questi giochi visto che poi la Sega smetterà di farne altri per Dreamcast, o mi converrà aspettare e non comprarla, sperando che i giochi elencati vengano in futuro convertiti per PS2? **Mauro Zani**

A dispetto di quello che avete potuto leggere finora, la Dreamcast è una gran console. Curiosamente (ma neanche tanto), ora che è cessata la produzione di Dreamcast e che Sega ha deposto le armi, sviluppando per le altre console, l'interesse per questa console va crescendo. Il prezzo abbordabile e la presenza sul mercato di molti giochi validi



hanno determinato questo fenomeno che noi non possiamo che incoraggiare. Dei giochi che mi hai citato, Shenmue e Virtua Tennis sono senz'altro titoli che valgono l'acquisto della console: in America sta a 49 dollari! Sarebbe un ideale compendio per un amante dei videogiochi come te: PSOne, PS2 e Dreamcast una di fianco all'altra, alla faccia dei razzismi e della monogamia! Qualche gioco di tennis carino arriva anche per PS2, mi sembra proprio Virtua Tennis 2. Shenmue lo vedrai difficilmente sul Principe Nero e ancora più improbabile è una comparsata della mascotte di Sega, Sonic. E poi c'è sempre l'incognita Xbox....

IL DIRITTO DI VOTO



aro Pitone, sono un assiduo lettore di Planet PlayStation e la trovo la miglior rivista di videogiochi in

assoluta, non solo per il prezzo basso, ma specialmente per il suo contenuto. La comprerei anche se costasse 7000 lire. Vorrei farvi notare una cosa sulle valutazioni di giochi per PS2: quando uno compra una rivista per videogiochi, la compra anche per orientarsi su quale gioco comprare e si basa sui voti dati per ogni gioco. Onimusha ha avuto una recensione corta e una votazione bassa, mi sembra 80 come globale, mentre Extermination ha avuto una recensione più lunga e un voto più alto, mi sembra 83.

Poi, se parliamo di Oni ha avuto 91. Mi riferisco alle votazioni dei numeri di Planet che li hanno recensiti. In base alla vostra valutazione uno dovrebbe comprare gli altri due invece che Onimusha, cosa che è sbagliata. Purtroppo Oni ed Extermination non hanno nulla a che vedere con Onimusha, sia in termini di giocabilità che di divertimento e Onimusha sotto questi aspetti è anni luce superiore, quasi un gioco di serie A, mentre gli altri sono giochi di serie B (forse sto un po' esagerando). Onimusha, per me, dovrebbe avere un voto sul 90 e gli altri due un voto poco superiore al 70. L'unica pecca è la longevità, ma non ha altri difetti. Onimusha è stato troppo sottovalutato: recensione troppo corta e voto troppo basso. Poi, in seguito, mi sono accorto che avete messo Onimusha fra i migliori giochi per PS2, al secondo posto dopo GT3 con votazione 7,5 (io avrei messo 8 o più) e mi sembra che questa scelta sia venuta un po' troppo tardi. Arrivando alla fine del mio discorso, quello che voglio dirvi è che la grafica non è un aspetto importantissimo, ma neanche l'originalità; l'aspetto più importante sono la giocabilità e il divertimento. Per farvi un esempio: Resident Evil 2, nonostante abbia una grafica inferiore ai giochi usciti per PS2 eccetto GT3, è più bello di ognuno di loro ed è vecchissimo, uno dei sei migliori giochi per PSX. Quindi siate un po' più precisi nelle valutazioni dei giochi. Consiglio: da gennaio cambierei il nome della rivista da Planet PlayStation a Planet Playstation 2 e recensirei solo giochi

PS2 e al più presto darei una preview su Maximo, il nuovo gioco Capcom. Vi pregherei di rispondermi e di inserirmi anche in sintesi su un numero di Planet sulle Pit@nate, soprattutto per conoscere le vostre opinioni in merito o anche di rispondermi per e-mail. Grazie e a presto **Michele Zani**

A quanto mi sembra di capire, non sei d'accordo con le valutazioni che abbiamo fatto. Da un certo punto di vista hai ragione, anche se le motivazioni addotte non sono completamente corrette. O meglio: che a te sia piaciuto più Onimusha che Extermination, mi sta bene. Non sono d'accordo sulla giocabilità (che termine orrendo: sai che è la prima volta che lo scrivo?): Extermination è MOLTO superiore a Onimusha in questo. Sempre ammesso che intendiamo la stessa cosa. Trovo Extermination molto più 'giocabile' di Onimusha. Ma si sa, sono pareri....

Per quanto riguarda il voto in se stesso, vorrei dire un paio di cose. La prima è che dovete imparare a guardare oltre al voto. Se non fosse così dannatamente necessario, io farei anche a meno di metterlo: preferirei lasciare uno spazio bianco e voi dovrete riempirlo dopo aver letto la recensione. Poi c'è la questione della conformità, ovvero cercare di mantenere una coerenza di voto, laddove è possibile. Il fatto di aver avuto prima un inserto allegato, poi un giornale separato e poi di aver unificato i giornali, ha creato un certo scompiglio, ne siamo consapevoli. Il sistema di voto è cambiato più volte, passando dai decimi ai centesimi e poi ancora ai decimi. Questo ha senz'altro causato un po' di confusione, ma siamo immodestamente convinti che quanto scritto nel testo delle recensioni sia stato sufficiente a chiarirvi le idee. Inoltre, non vorrei sbagliarmi, a GT3 abbiamo dato 8,5....

Di Maximo ne abbiamo parlato qualche numero fa, in occasione dello special sull'ECTS. Appena avremo una beta che potremo testare in redazione, stai tranquillo che ne parleremo ampiamente: anche a noi è piaciuto tantissimo!

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

EL CONDOR PASA



itone sei il meglio come te non c'è nessuno. Ogni volta che leggo la vostra rivista la prima cosa che faccio è di leggere i tuoi articoli. Ti volevo fare una domanda: mi sono comprato la PS2: ho fatto bene? Mi consiglieresti i cinque giochi che tu acquireresti? Continua così che vengo a lavorare con te un giorno perché mi sto diplomando in elettronica anche per fare il programmatore e così un giorno inventerò la Playstation 3!

Condor4@virgilio.it

Ah, la vecchia storia che mi racconta sempre anche Lucio Proserpi: "Appena esce Planet, la prima cosa che leggo sono Le Pitonate!" Adulatori idolatri! Mi pare logico che sia la prima cosa che leggete: sono all'inizio del giornale!

Di solito cosa fate, iniziate a leggere un libro dal fondo! Nella mia immensa magnanimità, sono però disposto a perdonarvi se mi erigerete un monumento in plastilina in scala 1:1. Ma veniamo alle tue richieste, caro Condor; sai, ho un amico dalle parti della Valle d'Aosta che chiamano Il Condor. Fa il pompiere. Sei parente? Certo che hai fatto bene a comperare una PS2! Oppure non avevi ancora capito che ci si diverte un casino con quella macchinina?! Mi pare che la cosa



risulti piuttosto evidente, leggendo il giornale... I cinque giochi che acquireresti io? Bella domanda! Veramente una bella domanda. Però non hai specificato se i giochi sono quelli già usciti o che devono ancora uscire. Per deduzione logica, facciamo che te ne estraggo un tris da quelli già fuori, ma concedimi di riservare due slot per Metal Gear Solid 2 (anche se non è ancora uscito, il demo che c'era su Zone of the Enders è stato sufficiente) e Wipeout Fusion che ho già ampiamente testato. Ma ecco gli altri tre giochi, rigorosamente NON in

ordine di importanza: GTA III - Il simulatore di criminale. Non penso serva aggiungere altro. Ho un amico che ha già fatto spendere alla polizia 275.000 dollari per i danni che ha fatto...

Tony Hawk's Pro Skater 3 - Echettelodicoaffare?! WRC - World Rally Championship - Non ci crederai, ma è 'solo' un gioco di guida. Ma che gioco! Lo scorso week-end, quando gli impianti in Valle d'Aosta dovevano aprire per noi poveri snowboarder e invece la temperatura ci ha irritato, abbiamo sublimato la mancanza di neve proprio con WRC; no, non ce l'avrei fatta a surfare una neve di pixel con la montagna fuori dalla finestra!

Auguri per la PS3!

TURN OFF THE LIGHT - I GOTTA TALK ABOUT LOVE



iao Pitone, come tira in redazione? Sono nuovo del posto, nel senso che è la prima volta che scrivo, anche se vi compro da un bel po' di tempo. Prima di tutto

DEVO chiederti una cosa anche se un po' in ritardo: che cosa ci facevi a VIVA agli inizi di quel mese che tanto dispiace per l'inizio della scuola? Starai mica confabulando di tradire Planet per immergerti nel mondo della tivù? O sei andato lì solo per conoscere belle pube (a proposito di pube, nella speranza che questo messaggio venga pubblicato, ho allegato una foto al messaggio...)? Confessa, confessa! E poi, va bene tutto, ma io il video che hai scelto (quello di Nelly Furtado) proprio non lo digerisco. Uno dei peggiori che la storia della musica ricordi. Secondo me ti hanno drogato o fatto qualcosa del genere, non puoi avere fatto un reato di tali dimensioni. Dopo questa breve anticipazione e i complimenti di rito, ti faccio qualche domanda:

- 1) Vale la pena di aspettare l'uscita della Xbox o è meglio spendere già per questo Natale i 600 sacchi per la PS2?
- 2) Sono previsti ancora grandi giochi per la PSX? Cosa ne pensi di Syphon Filter 3?
- 3) A quando Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X e XI, Tony Hawk's Pro Skater 3?
- 4) Ci sarà mai il seguito di Dino Crisis 2 su PS2? Non so te, ma a me quel gioco mi ha

fatto impazzire; e poi Regina Mmmmmmmmmmm... 5) Mi mandi una PS2 via posta? O me la consegna tu personalmente, come vuoi, le possibilità sono infinite... Spero che tu abbia letto il mio messaggio. Saluton

Il traghettatore



Heilà! Ti posso chiamare Caronte? Cary, per gli amici. Allora, caro Cary, la mia presenza in televisione è servita per inaugurare la 'stagione' di Game Arena su VIVA. Come avrai notato, da quel giorno c'è sempre un redattore di Game Arena in trasmissione con Alessandro, un redattore che si occupa di raccontare le ultime notizie sul mondo dei videogiochi e di mostrare una novità, sia essa per PC, PlayStation e PlayStation 2. Il mio compito è stato quello di 'abituare' il pubblico televisivo: se avete retto un'ora di trasmissione con me, allora potete tranquillamente farvi tre minuti al giorno con gli altri! Per quanto riguarda il video di Nelly Furtado, lascia che ti dica un paio di cose: io avrei scelto Soul Singin' dei Black Crowes, ma non era

disponibile in quel momento. E visto che un video era obbligatoriamente quello dei Red Hot Chili Peppers (quale momento migliore per una bella filippica sulla convergenza dei videogiochi nel mondo della musica, del cinema...), ho dovuto sceglierne un altro. Perché Nelly? No, dico, MA L'HAI VISTA BENE? A parte il fatto che mi piace molto come canta e poi... beh, non posso resistere a una donna che si rotola nel fango! Dunque, i soldi che spenderesti per la PS2 a Natale non ti basterebbero comunque per comperare una Xbox (che costa circa 9 gambe o giù di lì), quindi fai i tuoi conti. Tieni presente, poi, che da noi Xbox uscirà il 14 marzo, quindi se non compri una PS2 ti toccherà stare senza pad tra le mani per un bel po'. Altri grandi giochi per la PSX? Mmm, la vedo grigia. Infatti è la PS2 a essere nera. Syphon Filter 3 l'ho recensito nel numero scorso ed è in effetti uno dei canti del cigno per la PSX. L'abbiamo già detto più di una volta: non dipende da noi quello che sta succedendo, ma era presumibile che il focus dello sviluppo si spostasse sulla nuova console. Oltre agli ovvi motivi economici, lavorare su una nuova piattaforma rappresenta un nuovo obiettivo, un nuovo traguardo; significa ampliare i propri orizzonti, mettersi alla prova, rimettersi in gioco, e questo vale per tutto l'ambiente dei videogiochi, a ogni livello, dalla ricerca & sviluppo alla stampa stessa. Metal Gear Solid 2 dovrebbe arrivare il 22 febbraio 2002; su Final Fantasy abbiamo notizie



contrastanti. Nel momento in cui ti scrivo, stanno arrivando comunicati stampa che si smentiscono l'uno con l'altro. Dai un'occhiata a The Watcher, che è l'ultimo degli articoli a essere impaginato in modo che possa essere sempre aggiornato all'ultimo minuto... Tony Hawk's Pro Skater 3? Mi sembra che l'8 che si è beccato sia più eloquente di mille parole. Dino Crisis su PS2? Non ne ho sentito parlare ancora. La mia opinione è che non dovrebbero farlo. Insomma, abbiamo una console nuova, tiriamo fuori idee nuove. Visto che era tanto bello su PSX, potrebbero fare qualcosa di ANCORA più bello su PS2, ma con un concept più nuovo di quello di un Resident Evil al sapore di dinosauro... Concordo su Regina: il fianco largo ha il suo perché. Tipo un maniglione antipatico... Riceverai a casa tua un pacco dono con il logo Media Group. Quella è la tua PS2 che abbiamo deciso di regalarti. Ah, è una Special Edition, quindi non ti stupire se la forma non è quella che ti aspetti; la Sony ha deciso di optare per il look 'testa di cavallo mozzata' proprio per venirci incontro in queste occasioni. Saluti.



GT3 CORNER



ella scorsa puntata, la prima, ci siamo distinti per una piccola imperfezione; come dire: iniziamo bene, eh?!

Mancava la foto della coppia che vi guida in questo pazzo tour nel mondo di GT3, ovvero i Gameti Diversi. Rimediamo subito. Vi ricordiamo che siamo sempre in attesa dei vostri suggerimenti, dei vostri set-up, delle vostre impressioni e delle vostre sorelle. Ora però diamo un taglio alle vaccate: è arrivato il momento di scoprire uno dei difetti di GT3...

Questo mese i Gameti Diversi l'hanno fatta grossa. Abbiamo scoperto per voi il vero e unico problema di GT3: è TROPPO bello. Ma non quel 'troppo' che si usa in compa, con la T e la R calcatissime e tantissime O. Troppo nel senso che stroppia. Chiunque abbia una coscienza, un po' di amor proprio o comunque sia sincero con se stesso, ammetterà che le gare più belle in GT sono quelle con le limitazioni sulle macchine; sì, insomma, le gare dove arrivi al massimo a 120 all'ora su un rettilineo. Quelle dove dimostri di saper veramente guidare. Sono buoni tutti a prendere tutti ori con la Poliphony 01 e devo ammettere che anche noi (io e 'BMW' Pompei) lo abbiamo fatto, in un paio di occasioni. Eravamo giovani, avevamo bisogno di soldi.... E in effetti la necessità di denaro spinge un giocatore a cimentarsi in gare tipo 10 giri d'ovale con una macchina superveloce giusto per radunare qualche spicciolo. E perché questa necessità di soldi? Per comperare e customizzare macchine sempre più belle. E poi che te ne fai? Le usi per giocare. Ma l'Intelligenza Artificiale non riesce a supplire con adeguati avversari: quando mettete in pista un mostro come la GT-One da 1024 cv, qualsiasi macchina pilotata dal computer soccombe. E questo ammazza il gioco....

In sintesi, quindi: GT3 è bello, così bello che ci giochi tanto e più ci



giochi e più fai soldi e più fai soldi e più compri, più compri più hai macchine che filano e più hai macchine che filano più vinci. E più vinci, più ti annoi. In buona sostanza, ci vorrebbe più... autocontrollo. AHAHAHAH! Ehm... Mi ricordo di un paio di mini-campionati che ci hanno veramente entusiasmato. Eravamo alla fine della Lega Amatori, quindi con un buon background sulle spalle. Avevamo appena finito il Campionato GT, quello con le macchine che vanno VERAMENTE veloci, e per finire la Lega Amatori mancavano solo le tre gare FF (motore anteriore, trazione

anteriore) e quello MR (motore centrale, trazione posteriore). Dando un'occhiata al garage, ci siamo detti: "Facciamo le cose fatte bene, vediamo se siamo veramente bravi a guidare". In realtà ci siamo detti anche un sacco di altre cose, ma non si possono scrivere su un giornale di videogiochi. Abbiamo usato una Honda S2000, una macchina che normalmente non useremmo mai per le altre gare, ma il fatto che non si possa vendere una volta vinta ci ha incuriosito. Beh, in tutte e due le Leghe non c'è stata



gara che ci abbia appassionato così: sempre testa a testa, con il fiato del secondo sul collo... Bellissimo! E tutto questo tenendo conto che arrivavamo da gare ad altissima velocità; in effetti, all'inizio la lentezza generale di percorrenza ci ha un po' smontato, ma è durata poco. Stesso discorso per le tre gare MR, affrontate con quello che chiamo affettuosamente 'il mio gioiellino', una Lotus Elise assetata alla perfezione. Si tratta di una macchina che dà delle soddisfazioni, questo è certo. Motore aspirato, altissimo regime di giri anche durante le curve, corta e stabile, anche se effettuare la terza riduzione di massa è piuttosto rischioso: vi trovate per le mani una bara su ruote! Se avete dei settaggi particolari da consigliare per questa



macchina, fatecelo sapere che la proviamo e vi diciamo cosa ne pensiamo! Attualmente stiamo affrontando una delle prove più difficili di tutto il gioco: le gare a Roma (avanti e indietro) nel campionato Italian Avant Garde, quello dove corrono solo le Pagani, le Zonda modificate. Se ancora non ci siete arrivati, preparatevi perché, come dicono in Francia, "... li sono cazzi!"

ESSEMMESSE



hmm... Questo mese siete più impegnati a mandare messaggi ai vostri amanti, piuttosto che chiedere consiglio a noi, eh? Beh, vi perdoniamo. A patto che il prossimo mese torniate tutti più sintetici che mai con i vostri centosessanta caratteri di buon umore!

Oggetto: PIRATA O SIGNORE?
Testo: XCHÉ NELLE RECENSIONI, INVECE DI INDICARE INUTILMENTE IL

NR DI BLOCCHI DI MEMORIA, NON INDICATE IL NR DI CD? GRAZIE
Perché altrimenti come faremmo a confondere le idee di quelli che comperano i CD masterizzati ai mercatini del sabato mattina?

Oggetto: WHY YOU THINK THEY CALL IT DOPE?



Testo: COME FACCIO ANDARE AVANTI A ZOE? GRAZIE!
Mmm, qui ci vuole del Metatron. Sai dove trovarne, no? Se ti servisse, conosco uno in Sempione...

Oggetto: LO SQUALO DENTRO DI NOI
Testo: MI SAPRESTE DIRE COME POSSO INSERIRE I CODICI PER PLAYSTATION 2 DETTI SHARK CODE ALL' INTERNO DI UN GIOCO?
Certo. I codici si chiamano così

perché il risultato finale assomiglia a un cd che è stato passato sotto la dentatura di uno squalo. Compera una Game Shark (confezione contenente una specie di memory card e un CD) e prendi il cd del gioco che vuoi sharkizzare. Usa la memory card sulla superficie del CD, colpendolo ripetutamente finché non comincia a scheggiarsi. Ripeti il trattamento finché tutto il cd del gioco non è martoriato. Prendi il cd nella confezione del Game Shark, affiancalo a quello che hai appena grindato, confrontali e piangi sommestamente.

QUESTO MESE IN EDICOLA



KAMEHAMEA!
Tutto quello che c'è da sapere sui nostri eroi preferiti!

Un fantastico viaggio alla scoperta del magico universo di **HARRY POTTER**

A SOLE 5.000 LIRE
2,58 euro



LARA contro ANGELINA!
Scopri tutti i segreti di un gioco diventato film!

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PS2



A SOLE 6.000 LIRE
3,10 euro

TUTTI I GIOCHI

L'HARDWARE

I CONSIGLI

LE NOVITÀ INTERNET

I GIOCHI PIÙ ATTESI

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

PLAYBOY!!!

Genere: PlayStation VERAMENTE portatile**Casa:** un genio sconosciuto**Data di uscita:** l'anno del mai

Leggendo "Playboy" potreste pensare 1) a me; 2) alla rivista per uomini. Il riferimento sarebbe errato in entrambi i casi: volevo unire i nomi "PlayStation" e "Gameboy", perché è nata la **PlayStation portatile**! "Ma portatile quanto?" mi chiederete voi scemi increduli. Beh, tanto quanto un Gameboy (date un'occhiata alla foto)!!! Ebbene, per tutti quelli che hanno sempre desiderato giocare in treno con **Wip3out** o **Metal Gear Solid** SENZA fare uso dello scomodo accrocchio PSOne+monitor+battery pack+joypad, un geniale inventore ha costruito la macchina dei sogni!!! NON si tratta di un hardware ufficiale, tantomeno l'oggetto è reperibile sul mercato; anzi, il genio sta cercando capitali per iniziare una produzione su **larga scala** dell'incredibile giocattolo, per farlo giungere nelle vogliose mani degli utenti di tutto il globo. Come potete vedere, nella console c'è tutto: gli stich del **Dual Shock**, l'ingresso per la **memory card** e pure la porta per il **secondo pad**!!! Dietro al piccolo **monitor** si trova il **lettore CD** e tutto quanto serve al funzionamento del sistema. Non ho, ahimè, avuto modo di provare l'incredibile marchingegno, e la presenza del lettore CD mi spaventa perché mi

chiedo quanta autonomia si possa avere con due pile stilo standard. Ma certo mi piacerebbe potermi comprare un simile, geniale apparecchio. E a voi? Oh! Se siete tanti ci pensa GameArenA ad avviare una produzione su larga scala di questo hardware!!!

Ben tornati, e Buon 2002: vi siete abbuffati, vi siete riposati, vi siete allenati sui vostri joypad per poter accogliere degnamente il nuovo anno videoludico? Che si preannuncia come un gran bell'anno, quantomeno per le notizie che leggerete più sotto; sono infatti in arrivo un nuovo manageriale di calcio e un'infilata di sequel: Onimusha, Ace Combat, Soul Calibur... Insomma, se il buon giorno si vede dal mattino...

PS2 - MORTAL KOMBAT 5

Genere: Beat'em up**Casa:** Midway**Data di uscita:** TBA

Le console a centoventotto bit hanno convinto la **Midway** ad abbandonare tutte le ambiguità bidimensionali e ad affrontare il futuro con un approccio full-3D. Infatti su PSOne abbiamo avuto sì un MK4 poligonale, ma anche due release in bitmap e vetusta. Le informazioni in nostro possesso sono molto poche; sappiamo solo che pure l'azione sarà **tridimensionale**, consentendo liberi spostamenti nelle aree di gioco, e che il picchiaduro sarà

a incontri. Naturalmente ritorneranno tutti i **personaggi** che han fatto grande la serie, ai quali si aggiungeranno altri figure perfettamente intonati. Probabilmente verrà abbandonata la numerazione: il **5** serve solo per dargli una continuità ora, in fase di lavorazione; e soprattutto possiamo giurarci sul fatto che nel gioco il sangue scorrerà in quantità misurabili in ettolitri. Per la gioia di tutti i piccoli Hannibal Lecter...



PS2 - VIRTUA FIGHTER 4

Genere: Beat'em up**Casa:** Sega**Data di uscita:** fra due mesi (in Giappone però)

Dai, non ditemi che non vi fa strano vedere una news di un gioco fatto dalla **Sega**... Abbandonato il mercato delle console, la storica casa giapponese ha deciso di dedicarsi alle attività che sa far meglio: lo sviluppo dei giochi. Fra i tanti progetti, il più

interessante è certamente **Virtua Fighter 4**, che vedrà fra breve la luce in sala giochi e su PS2. Un Virtua Fighter su PS2 è certamente una notizia. Che diventa una **SPLENDIDA** notizia quando le foto 'date in pasto' a noi della stampa sono belle come quelle che pubblichiamo... A livello di gameplay segnaliamo la presenza, per ogni lottatore, di una **mossa** particolarmente offensiva

che rompe la guardia dell'avversario, che si salverà se e solo se avrà la tempistica di premere **tutti e tre** i tasti. La grafica è incredibile, e ha una quantità di poligoni e di **particolari** impressionante. Le texture sono dettagliatissime e solo l'alta risoluzione riesce a rendere giustizia al lavoro fatto dai grafici. Sta arrivando, sta arrivando...

SAURON ED ELECTRONICS ARTS: ACCORDO FATTO!!!

Genere: ancora non si sa

Casa: Electronic Arts

Data di uscita: live horse! (trad: "campa cavallo")

"Chi è Sauron?" mi chiederanno al volo tutti quelli che non hanno letto il capolavoro di **Tolkien**, il signore degli anelli. Sauron è il "cattivo" del romanzo, quello che cerca l'Unico, l'anello che gli permetterà di incatenare tutti gli elfi nel buio. Stanno da tempo lavorando al film,

che sarà una trilogia e uscirà in tre puntate (a dodici mesi di distanza l'una dall'altra). Dal film ovviamente verrà fatto un gioco, i diritti per il quale sono in mano a **Electronic Arts**. Così, dopo quella di **Harry Potter**, mamma EA si è assicurata i diritti per lo sfruttamento ludico di un altro capitolo cinematografico. Peraltro non si tratterà di un gioco solo, ma di **due**, e il primo uscirà ben dopo l'uscita della pellicola

nelle sale. Per la realizzazione sappiamo già che EA ha chiesto la collaborazione dell'attore principale, **Elijah Wood**, per alcune scene animate che non compariranno nella pellicola ma andranno ad arricchire il prodotto ludico. Quest'ultimo è ancora alle prime fasi di lavorazione e, stando ai "si dice", sarà uno **strategico in tempo reale** con venature GDR. Chi vivrà lo saprà.

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2002

Genere: manageriale

Casa: Ubisoft

Data di uscita: quest'anno
I manageriali di calcio

costituiscono un genere che su PSOne va 'a corrente alternata': in alcuni periodi ne escono molti, in altri c'è il vuoto. In questo periodo c'è un po' di ripresa... Per la mia gioia: adoro questo tipo di strategici, anche se la macchina migliore per giocarli è il PC e, a parte pochi rari casi, i manageriali su PSOne sono stati

tutte mezze 'delusioni'. Questo game **Ubisoft** uscirà per PSOne ma anche per PS2 e per PC, ciò che dovrebbe conferirgli una certa serietà. Sulla ricchezza, fin d'ora, non ci sono dubbi: il database sarà aggiornatissimo, e i calciatori presenti saranno un numero spaventoso: **trentacinquemila!!!** Aspetto al varco questo game: se manterrà le promesse sarà un gioco degno di considerazione da parte di chi ama questo genere particolare di strategy game.



PS2 - ONIMUSHA 2

Genere: Avventura arcade

Casa: Capcom

Data di uscita: Marzo 2002

Non si è spenta l'eco del primo **Onimusha** che subito... **ZAK!** arriva un sequel. Ambientato nell'estate del **1573**, dieci anni dopo le vicende narrate nel primo episodio, il gioco ci metterà nei panni del samurai **Yagyu Jyubei**, impegnato in una seconda guerra contro le armate del demoniaco **Nobunaga Ode**. **Samanosuke** è scomparso, ma secondo voci è presente da qualche parte dentro Onimusha 2. Coprotagonista del game è **Oyuu**, misteriosa spadaccina dell'ovest che aiuterà Jyubei nella lotta contro il male; ci saranno altri personaggi, quali il trentatreenne **Magoichi** (dedito alla scienza ma pure all'uso delle armi da fuoco e della spada), e il comandante **Kinshita Hideyoshi**. A livello di grafica, i **fondalli** resteranno immobili, ma la qualità generale sia delle **ambientazioni** che - ancor più - delle **animazioni** è assai migliorata.

PS2 BARBARIAN

Genere: Action

Casa: Saffire

Data di uscita: Febbraio 2002

Barbarian è stato un gioco mitico: nacque per Commodore 64 dalla **Palace** come beat'em up, e vedeva lo scontro fra due bestioni. Ebbe un sequel su Amiga, computer su cui divenne un **arcade** a scorrimento, risiedeva su **due** floppy disc e il cambio veniva richiesto... da uno **scheletro**, che appariva lateralmente e chiedeva il disco numero 2. Ritornano i **barbari** in un game che non ha alcun legame con un passato che invece gli avrebbe dato lustro. Nel gioco avrete la possibilità di scegliere uno fra **dieci** barbari e la parte centrale prevede i combattimenti; ma le fasi di lotta saranno inframmezzate da alcune quest legate l'una all'altra, secondo uno schema non lineare composto da **sottotrame** tutte diverse, che hanno **TRECENTO** combinazioni differenti. Un bel po', non trovate?

PS2 - STAR WARS RACER REVENGE

Genere: Racing futuristico

Casa: Lucasfilm

Data di uscita: Marzo 2002

I giochi della serie di **Star Wars** (a parte gli shoot'em up spaziali per PC) non sono mai stati grandi giochi. **Star Wars Racer** uscì per Nintendo 64 e per Dreamcast, e non brillò per gameplay o per grafica, né per divertimento. Torna iperpompato su PS2, e non si tratta di un sequel ma di un remix, come lascia intendere il nome. Si tratta fondamentalmente dello stesso game, ma rivisitato per soddisfare i canoni richiesti dal mercato. Abbiamo così un **racing** in cui la componente **fighting** si affianca alle



esigenze imposte dalla guida, e così esser buoni piloti non basterà... Ci sono **23** **caratteri** (13 vecchi, cinque nuovi e altrettanti segreti) e **quattordici** **piste**, su **cinque** **planeti** differenti. Il frame rate non è elevatissimo (30 fps, ma costanti) ma è la **velocità** a impressionare. Il gameplay, comunque, non è tecnico e non richiede grandi doti di guida, come fa il graaande **Wipeout**; ma la componente di scontro, che è stata approfondita, rende tutto molto più interessante e divertente.

PS2 - SOUL CALIBUR 2



Genere: Picchiabola

Casa: Namco

Data di uscita: Bi!

Soul Edge (**Blade** in versione europea) è stato il miglior **picchiaduro** 'armato' della storia del divertimento videoludico; è uscito in sala giochi e poi su PlayStation, con una conversione super e stupefacente. Sarebbe ritornato su Dreamcast, col nome di **Soul Calibur**. Questo di fatto **Soul Edge 2** era anch'esso una conversione diretta di un hit da sala, ma la versione casalinga non ebbe il successo sperato, mentre addirittura la coin op version non venne proprio calcolata. E questo nonostante la qualità del game fosse assolutamente superlativa, e rendeva giustizia alle grandi capacità della defunta macchina a 128 bit della Sega. Ma **Soul Calibur**



ritornerà, questa volta su **PlayStation 2**. Al momento le informazioni sono scarse: sappiamo solo che sparirà il concetto di **arena** che era una caratteristica delle due precedenti release. Se, prima, cadere fuori dalla ben delimitata area di gioco costituiva una sicura sconfitta, adesso le arene saranno **infinite**. Sono stati introdotti nuovi personaggi: uno è armato con **due** **coltelli** che muove e usa con grande agilità, una è la sorellina piccola di **Sophitia**, e si chiama **Cassandra**, mentre il terzo si chiama **Talim** e, come **Rock**, è grosso e mena come un unno. Non sappiamo se ci saranno altri personaggi, magari segreti, mentre è sicuro che non mancherà nessuno dei **caratteri** visti nei due precedenti episodi.



PS2 - GUN SURVIVOR 2 E 3!!!

Genere: Shooter in prima persona

Casa: Capcom

Data di uscita: primavera

Sono in arrivo due episodi della serie **Gun Survivor**, quelli ambientati nel mondo di **Resident Evil** ma aventi un gameplay non avventuroso, bensì shootemapparo. Si tratta di due episodi separati e distinti: **Gun Survivor 2** prende la trama di **Resident Evil Code Veronica** e ci fa vestire i panni della bella **Claire Redfield**, mentre il numero 3 è – udite gentili! – ambientato nel mondo di... **Dino Crisis**! Da una parte non possiamo che esser felici di questi ritorni, ma dall'altra non possiamo nascondervi che **Capcom** se ne approfitta un po' e sfrutta i suoi

marchi in modo forse eccessivamente continuo e pressante. Entrambi i giochi avranno una impostazione **shooter** con visuale in prima persona, la stessa che aveva il primo titolo della serie, quel **Resident Evil Gun Survivor** che ebbe tali limiti tecnici da risultare poco piacevole. Ma tali limiti verranno superati grazie alle capacità del nuovo hardware. La struttura però NON farà, dei due game, una coppia di cloni di **Time Crisis**: ci sarà comunque una **trama** e una serie di **enigmi** da risolvere, sulla falsanga delle avventure più avventurose. Vi faremo sapere appena ne sapremo



di più. Ma per intanto non possiamo non esser contenti all'idea di combattere di nuovo gli **zombie** e i **dinosauri** delle due serie di **Capcom**, questa volta usando i pistoloni!!!

RESIDENT EVIL: IL FILM

Genere: film

Casa: Paramount

Data di uscita: lo ignora

Dopo il successo planetario del film di **Lara Croft**, si lavora alacremente sul progetto della seconda trasposizione cinematografica di un videogame. Ovviamente NON considero né **Super Mario**, né **Street Fighter**, né **Mortal Kombat**; mica per niente... ma che, erano film??? A **Resident Evil**, i ricorderete, stava lavorando **George Romero**; ma alla **Capcom** erano scontenti della sceneggiatura del genio californiano, che aveva riveduto un po' troppo i contenuti della saga, e ne aveva snaturato in modo eccessivo i fatti, le ambientazioni, i perché e i

percome. Sta di fatto che ora il film è nelle mani del regista di **Mortal Kombat**. Ma se questo vi farà venire dei brutti brividi, dall'altra considerate che l'opera cinematografica dovrebbe essere ben curata. Ne è la prova il **supporto musicale**: alla colonna sonora del film, interpretato – lo ricordiamo – dalla bella **Milla Jovovich**, parteciperanno il genio **Trent Reznor** (dei mitici **Nine Inch Nails**) e i **Marilyn Manson** (nel ruolo del virus M, ovviamente...). Magari il film stimolerà la peristalsi, ma la qualità della colonna sonora pare assicurata; e se **Resident Evil** avrà insuccesso, la major si rifarà con la vendita dei CD della colonna sonora!!!



PS2 - ACE COMBAT 4

Genere: Shooter con gli aerei

Casa: Namco

Data di uscita: imminente (in Giappone, però)

Si tratta del quarto episodio della serie di **Ace Combat**: come i predecessori, avrà la bellezza insita nel volare nei cieli e nel combattere contro altri aerei e, sempre come i predecessori, NON avrà alcuna velleità simulativa, permettendo di **giocare** e **sparare** senza preoccuparsi di una serie infinita di parametri. La nuova versione mette ancor di più in risalto la componente **shooter**, ma si allontana dalle ambientazioni futuristiche del passato per puntare su un certo realismo 'di



background'. La **grafica** si avvantaggia ENORMEMENTE del passaggio dalla PSOne alla PS2 e, nonostante in passato il gioco avesse una grafica incredibile, ora si sfiora il **fotorealismo**! I **paesaggi** sono dettagliatissimi e, ad alta quota, non sarete in grado di distinguere i fondali poligonali e texturemappati da quelli reali!! Davvero!!! La struttura di gioco ruoterà attorno a **24 missioni**, numero tutt'altro che piccolo, e avrà la consueta struttura **briefing-azione**, e darà la possibilità di pilotare un gran numero di aerei (pare oltre **venti**!) nelle missioni di attacco, o di copertura. Sarà la **grafica**, sarà che a me gli **Ace Combat** sono sempre piaciuti... ma io a questo titolo lo aspetto jamme jamme!!

PS2 - NEED FOR SPEED - HOT PURSUIT 2

Genere: Racing

Casa: Electronic Arts

Data di uscita: metà 2002

Hehehe... io ho adorato il terzo capitolo della serie di **Need for Speed** (che su PSOne ha avuto CINQUE episodi) e il terzo aveva come sottotitolo proprio **Hot Pursuit**: capirete quindi con quanto entusiasmo io abbia colto la notizia di un **Need for Speed Hot Pursuit** **DUE!!!** Si tratta di un gioco che si fa beffe della simulazione in nome del feeling di guida, della spettacolarità, della spericolatezza (si dice???) e della velocità. Ci saranno **dodici tracciati** tutti nuovi, e una lunga serie di **macchine** che riprodurrà quelle realmente esistenti. Grazie ad accordi di esclusiva, le macchine che non abbiamo potuto avere su GT3 & company saranno invece presenti in questo game: non mancheranno quindi le **Porsche**, le **Ferrari** e le **Lamborghini**, oltre naturalmente a tutta una serie di altre vetture, tutte rigorosamente potenti. Diversi **fatti climatici** porteranno un

gameplay abbastanza vario, ma tutto orientato verso l'immediatezza e – come dice il nome – la **velocità**. La grafica disegna macchine ricchissime di **particolari**, perfettamente illuminate e bellissime a vedersi. Il **frame rate** si attesta su sessanta fotogrammi per secondo, e questo garantisce una spettacolarità assolutamente adeguata. Wowowwww!!!



ITALIA

1. X-Men Mutant Academy 2



2. Italian Job



3. FIFA 2002



4. Ralph Il lupo all'attacco
5. ISS Pro Evolution Platinum
6. Alone in the Dark: The New Nightmare
7. Crash Bandicoot 3: Warped Platinum
8. Harvest Moon
9. Medievil 2 Platinum
10. Final Fantasy IX

È un trionfo! Il primato dell'ultimo picchiaduro per PSOne dimostra quanto piaccia il genere, nonostante il Natale inviti tutti a esser più buoni. Pessimo il podio per il deludente FIFA 2002 version, buona la longevità di titoloni quali Ralph Il lupo e Alone in the Dark. La presenza di un Crash Bandicoot dimostra che il re del Natale è lui.

U.S.A.

Il picchiaduro Activision conquista il vecchio e il nuovo continente! E la voglia di picchiare viene confermata dal sempreverde Tekken 3. Castlevania sul podio ci conferma il pragmatismo americano, che bada alla sostanza. Onnipresenti Driver 2 e Gran Turismo 2, spinti dall'economicità del loro prezzo. Molto made in USA i tre titoli sportivi: un football (del caro John Madden), un hockey e un NBA.

1. X-Men Mutant Academy 2



2. Castlevania Chronicles



3. John Madden 2002



4. Driver 2
5. NHL Hockey 2001
6. Gran Turismo 2
7. Metal Gear Solid
8. World's Scariest Police Chases
9. Tekken 3
10. NBA Live 2002

U.K.

1. Italian Job



2. Alone in the Dark: The New Nightmare



3. World's Scariest Police Chases



4. Tomb Raider Chronicles
5. Grandia
6. Crash Bandicoot 3: Warped Platinum
7. Gran Turismo 2 Platinum
8. UEFA Challenge
9. Driver 2 Platinum
10. Sheep Dog'n'Wolf

Ma gli inglesi non erano 'quelli che guidano dalla parte sbagliata'? Forse sì, ed è proprio per questo che nei primi tre posti ci sono Italian Job e World's Scariest Police Chases, e nella top 10 troviamo quattro giochi di guida!!! Segnaliamo pure la presenza dell'ottimo Sheep Dog'n'Wolf (il nostro Ralph Il lupo all'attacco che mantiene un nome ulla pure in Inghilterra) e di un episodio di Lara Croft.

Casa: **Take Two Interactive**
Sviluppatore: **Remedy Entertainment**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **N/D**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Max Payne

Prendete un poliziotto piuttosto suscettibile, sterminategli la famiglia, sbattetelo sotto copertura in un'organizzazione mafiosa, ammazzate chi conosce la sua vera identità e poi fatelo braccare da tutto e da tutti. Ma tenetelo lontano da un'arma da fuoco, per carità!



Scaricate la demo di
Max Payne per PC
dalla sezione
DOWNLOAD di
www.gamearena.it

GENTE INCASTRATA 1



In inglese 'incastrare' si dice 'to frame' e l'incastrato più famoso, così a freddo, mi sembra che sia **Roger Rabbit**. Ma non era di lui che volevo parlare, l'ho detto solo per avere la scusa di mettere una foto di **Jessica Rabbit**.

Anche **Max Payne** viene incastrato, viene cioè scambiato per un comune

criminale, incolpato per crimini che non ha commesso. E a proposito di gente incastrata, non c'è gruppo più famoso dell'**A-Team**. Cinque anni di serial televisivo, dal 1983 al 1987, e mai che siano riusciti a chiarire la loro posizione nei confronti della legge. Così recitava la sigla iniziale (marcetta militare di sottofondo, grazie): "Nel 1972 un commando speciale operativo in Vietnam venne condannato da un tribunale militare per un crimine che non aveva commesso".

Ma vi siete mai chiesti che cosa potessero mai aver fatto questi poveri disadattati per attirare su di loro le ire dello stesso Esercito Americano che spende i soldi dei contribuenti per dare loro la caccia? Noi lo sappiamo e il prezzo per questa informazione è 4900 lire. Siccome state leggendo, avete pagato e avete diritto a sapere. All'**A-Team** venne commissionata una missione che loro credevano destinata a porre fine al conflitto. In realtà, venne poi fuori che l'intera faccenda era una trappola: i Vietcong avevano corrotto un ufficiale americano perché creasse 'imbarazzo' nelle file dell'Esercito Americano. La missione consisteva nel rapinare una banca ad **Hanoi**. La missione ebbe successo, ma al loro ritorno l'**A-Team** trovò morto l'ufficiale che li aveva mandati in missione, l'unico che avrebbe potuto testimoniare che stavano agendo sotto ordine militare. Il commando venne quindi rimpatriato per essere giudicato da un tribunale militare che, come sappiamo, li trovò colpevoli. Il resto è serial.



Max Payne sta al PC come **Metal Gear Solid** sta alla PlayStation. Sì, possiamo dirlo. Con la dovuta cautela ovviamente. **Metal Gear Solid** è stato a lungo annunciato, a lungo atteso ed è infine arrivato. Per **Max Payne**, almeno su PC, non è andata proprio così liscia, anzi.

Remedy Entertainment è il nome del gruppo di sviluppo che ha creato **Max Payne**. Finlandese con base nella città di **Espoo**, la Remedy fa tuttora parte di quel crogiuolo di sviluppatori indipendenti affiliati alla **G.O.D. Games**, dove l'acronimo sta per **Gather Of Developers**. L'ultimo gioco sviluppato dalla Remedy di cui si ha notizia è **Death Rally**, un gioco per PC in ambiente DOS (la preistoria!) classe 1996. E cos'è successo fino a oggi? Semplice: **Max Payne**. Esatto signori: quattro anni e rotti di gestazione, sviluppo, rinvii, cancellazioni, conferme, smentite, screenshots col contagocce, immagini rubate... il classico iter di un videogioco 'a lunga scadenza' che però, la maggior parte delle volte, si è rivelato un buco nell'acqua. Vuoi perché il motore grafico era datato, vuoi perché la storia non era più attuale, vuoi perché non lo era la grafica... Insomma, la famosa sindrome

▼ **Effetto multiplayer, ovvero quando i vestiti si muovono indipendenti dalla persona che li indossa. Niente amido, 'sto giro...**



PLAY2 VOTO:

7,5

I grandi giochi iniziano ad arrivare. Di norma le conversioni da altre piattaforme, specialmente dal PC, non riescono mai a soddisfare. Ma se si sorvola su quei rallentamenti nelle scene affollate, **Max Payne** rimane un capolavoro generazionale, testimone del suo tempo.

Piace:

- Un capolavoro affermato su PC arriva su console!
- La tecnologia **Bullet Time**
- Storyline e gameplay al loro massimo

Non piace:

- Scarsa longevità
- Rallenta nelle scene molto affollate

Daikatana. E tanto si è temuto anche per **Max Payne**. I valorosi ragazzi di K PC Games, fra cui orgogliosamente mi annovero, hanno dovuto sudare parecchio in questi anni per riuscire a strappare più notizie possibili a **Petri Jarvilehto**, il leader della Remedy Entertainment. Tant'è che ancora adesso, a sentire i nostri nomi, trema di paura! Secondo me se ci mettiamo a controllare bene le facce dei criminali di **Max Payne**, una a una, troviamo anche le nostre...

Così si trascina la leggenda di **Max Payne**, un gioco che era definito **rivoluzionario** fin dal suo stato embrionale; la stampa specializzata lo adorava prima ancora di vederlo, merito questo del materiale che usciva dalla Remedy e che faceva sbavare chiunque: foto dettagliatissime, nomi di riferimento altisonanti, Hollywood... Insomma, se fosse stato fatto apposta, sarebbe il piano marketing definitivo! Invece Max non usciva e tutti domandavamo: "Ma quando esce Max Payne?" L'unica risposta, quella che è poi diventato il tormentone, era un laconico: "When it's done", **quando è pronto**. E non c'è dubbio che la GOD abbia lasciato ampie disponibilità di mezzi per approntarlo, questo capolavoro. Ma il risultato, signore e signori, lo conosciamo bene. Anzi, forse siamo andati oltre ogni più rosea aspettativa. Ora ditemi: ne è valsa la pena o no?

COOL O CULT?

Max Payne attinge da tutto ciò che è cult, o almeno che lo è diventato negli ultimi dieci anni. Grazie a registi come **Quentin Tarantino** e **Robert Rodriguez**, Hollywood ha riscoperto il cinema d'azione con un tocco di humour (possibilmente nero), improntato su un machismo senza veli, bello proprio perché spudorato. **Antonio Banderas** in **Desperado** e **George Clooney** in **Dal Tramonto all'Alba** sono due degli stereotipi di un certo genere di cinema, quello dove il buono non muore mai

e anche difficilmente lo si riesce a colpire. Magari esce martoriato da uno scontro a fuoco, pieno di coltelli da tutte le parti e magari anche con qualche freccia indiana piantata nel didietro, ma una battutina d'effetto per la patatona di turno ce l'ha sempre. E così anche per l'azione in sé stessa: **John Woo** mette le mani su un film che sembra fatto apposta per lui, **Mission Impossible 2**. Evvai di rallenty, colombe bianche e sparatorie che si concludono regolarmente con le canne delle pistole a un centimetro dal viso! Eliminando qualsiasi risvolto ironico, se non nelle citazioni, **Sam Lake**, lead programmer della Remedy, scrive il soggetto di questa storia molto noir. Si inventa il poliziotto tutto famiglia e distintivo, gli fa crollare il mondo addosso proprio quando sembrava che tutto andasse per il meglio, lo incastra, lo fa braccare da tutte le mafie di New York e dalla polizia stessa. Max è un infiltrato, il Johnny Depp di **Donnie Brasco** attualizzato. La mafia non è più 'cosa d'onore'. I padrini non sono 'giusti' come Marlon Brando, ma sono impazziti, strafatti di tutte le droghe del mondo e con folli ambizioni di distruzione. Leggono libri dell'occulto, invocano il **Ragnarok**, il crepuscolo degli dei vichinghi, e lo vedono realizzarsi come fenomeno atmosferico, la giusta punizione per chi... no, non per nessuno in particolare. Per tutti. Un bagno di sangue. E in mezzo a tutto questo, Max.

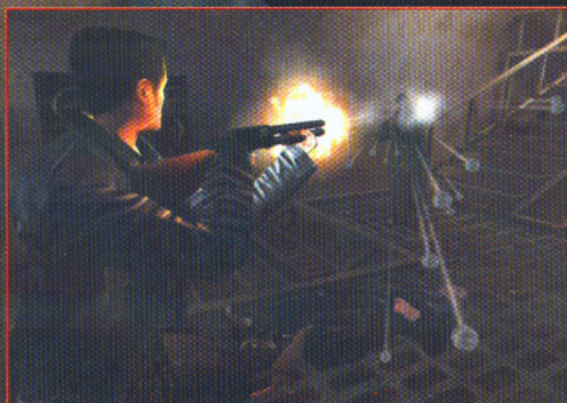
PIÙ CHE UN GIOCO, UN MELTING POT

Max Payne è molto altro, prima di essere un gioco. È la leggenda, nata come vi ho appena raccontato. È un film: la sua trama si dipana come quella del miglior gangster movie anni Novanta, con omicidi, tradimenti, sangue, droga e vendetta. È un fumetto, per il costruito della storia che viene raccontata come fosse una graphic novel, un fumetto ad acquerelli che scorre via, sezione dopo sezione. E sì, **Max Payne** è anche un gioco, sobrio ma cafone, col suo piccolo nome (niente epigrammi tipo **Tom Clancy's Rainbow Six - Rogue Spear: Black Thorn**) e il suo sanguinoso gameplay: ragazzi, qui si spara. Tanto, ovunque e a chiunque. Un gioco che è uscito a un **prezzo** relativamente

Principio di Bullet Dodging: vedete i proiettili? Iniziando il salto laterale, li eviterete e intanto iniziate a sparare: voi siete rapidi, loro no. Voi siete vivi, loro ancora per poco.



Uno shotgun spara in maniera diversa rispetto a una pistola: la rosata di pallettoni un po' più difficile da evitare. Ma questo vale per voi e per loro...



Alle vostre spalle, quello che rimane dopo una sparatoria: un muro che è tutto un groviera. Qui c'è da sparare, e molto anche!





▲ L'Ingram da solo è una submachine gun abbastanza potente: fuoco rapido ma scarsa precisione. Un doppio Ingram, oltre a fare il doppio del danno, fa anche il doppio del casino.

più basso rispetto ai suoi 'collegli' e che grazie a questo e alla sua innegabile, altissima qualità, è finito sui PC di tutto il mondo. **Max Payne** è stato un successo su tutta la linea, e lo dimostra il fatto che accanto alle facce di Lara Croft, Duke Nukem, Spyro, Crash, Rayman e compagnia allucinante, da oggi c'è anche la faccia di Max Payne. Ma il suo arrivo su PS2 è forse la cosa che rende ancora più leggendario questo gioco. Sì, d'accordo, arriverà anche su Xbox, ma adesso non c'è tempo per parlare di questo. Adesso è tempo di pallottole!

IT'S BULLET TIME!

La caratteristica più acclamata e più pubblicizzata di **Max Payne** è senz'altro il **Bullet Time**, una tecnologia che ha consentito alla Remedy di creare questa leggenda. In effetti, senza il Bullet Time Max Payne sarebbe 'solo' un ottimo **sparatutto in 3D** con una grafica da urlo e una trama ben congeniata e ottimamente raccontata. Invece il Bullet Time cambia le carte in tavola. Ma di che cosa si tratta? Tecnicamente è la possibilità di **rallentare** il tempo attorno a sé per pochi istanti. Nel momento in cui attivate il Bullet Time, i rumori cessano, gli spari sono suoni lontani, c'è solo un lieve fruscio provocato dalla giacca di pelle di Max e il battito del suo cuore. E potete scommettere che per questi attimi anche voi tratterrete il respiro! In questo frangente, determinato temporalmente da una piccola **dessidra** a fianco dell'indicatore d'energia di Max, tutto è rallentato: i proiettili avversari e i loro movimenti e anche quelli di Max. Ma non tutti: con

l'apposito **stick**, il processo di mira e di sparo rimane invariato. Sarebbe a dire che mentre tutto è rallentato, voi potete mirare e sparare **in tempo reale**. Il risultato è l'effetto più vicino al cinema d'azione che si sia mai visto in un videogioco. I richiami a **John Woo**, al cinema d'azione di Hong Kong e alla stirpe dei suoi proseliti non sono neanche tanto velati: basta osservare le decine di citazioni che compaiono nel film per rendersene conto. E così questo Bullet Time cambia il concept di gioco. Che poi non è del tutto corretto citare solo il Bullet Time; in realtà la tecnologia prevede anche il **Bullet Dodging**, letteralmente 'schivare le pallottole', fondamentalmente un Bullet Time con un salto. Il concetto è lo stesso: attivando il Bullet Dodging rallentate l'azione e potete vedere le **pallottole** che vi sparano arrivarvi addosso con tutta la loro scia. Ma grazie al rallenty e al salto, potete evitarle e sparare di rimando. Da Woo a **Matrix**, il passo è breve...

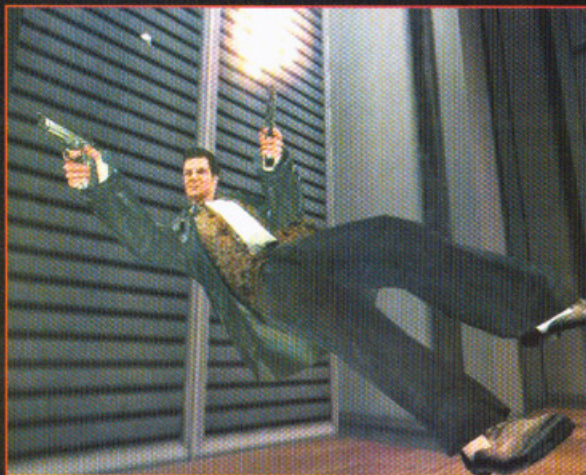
MASSACRO PREMEDITATO DI STAMPO VENDICATIVO

Per ricaricare il Bullet Time c'è un solo modo: **uccidere**. Non fate quelle facce, soprattutto voi genitori alla lettura. Genitori o puritani o censori che siate, non importa. **To kill** è il verbo imperante in questo e in centinaia di altri giochi, non c'è differenza. Solo che stavolta Max ne ha ben donde. Si tratta di un'unica,

GENTE INCASTRATA 2



Destinato a essere l'ennesimo action movie con influenze orientali, **Il Bacio del Drago** è la storia di **Liu Jiu**, un agente segreto del governo cinese in missione segreta a Parigi. Liu deve aiutare **Richard**, un ufficiale di polizia corrotto. Nel giro di poco tempo Liu si trova coinvolto in una congiura mortale accusato di un omicidio che non ha commesso e perso in una città che non conosce. Quando incontra **Jessica** (guarda caso...), una ragazza americana che Richard obbliga a prostituirsi, Liu rimane profondamente attratto e fa una compromettente promessa. I fattori che distinguono questo film dagli action movie 'di massa' sono due: la regia di **Luc Besson**, che ha dato ottima prova di sé in questo genere di film con **Leon**, e la presenza di **Jet Li** nei panni di Liu; Li è, insieme a **Chow Yun Fat**, l'attore che a Hollywood meglio rappresenta la scuola di arti marziali fusa con il cinema d'azione. Lo ricordiamo in **Romeo Deve Morire** e **Il Ritorno della Maschera Nera**.



▲ Mettete in pausa durante il Bullet Time e avrete questo effetto: se siete fanatici dei particolari, potete iniziare dal fuoco delle pistole, passare per la giacca di pelle e finire sulle scarpe.



▼ Questo è Jack Lemmon. O almeno ci assomiglia. Le texture del viso sono assai pregiate; peccato non avrete tempo di osservarle a lungo. Vive.



▲ Inutile dire che userete e abuserete del Bullet Time, ricordatevi solo di ammazzare un po' di gente per ripristinarlo.



grande vendetta che il solo Max porta avanti con la forza di un esercito, disseminando New York di bossoli e cadaveri. Ma non temete: sono tutti dannatamente colpevoli. Il Sogno Americano (da non confondere con il Songhe Napoletano) è una famiglia, un casetta col giardino, un onesto lavoro e una torta di mele sulla finestra. Ma si sa, i sogni ci mettono un attimo a diventare incubi. Successe tre anni prima che Max si trovasse braccato dalla polizia sulla cima di un grattacielo, mitra alla mano. Un lungo flashback che riporta l'agente di polizia Max Payne a quel terribile giorno quando tornò a

casa: ad attenderlo non c'erano moglie e figlia, ma una banda di omicidi strafatti di Valkyrie, una nuova droga sintetica. Orrore indicibili erano stati commessi in quella casa, su quelle due persone, prima che Max rincasasse. Tra un flash alla Metal Gear Solid che mostra più di mille filmati e una sequenza in tempo reale, Max si trova di fronte alla tragedia di una famiglia brutalmente assassinata e l'inizio della tormenta di neve più violenta che New York ricordi. Essendo Max un agente sotto copertura, solo pochi al distretto sanno di lui. L'ultimo rimasto in vita di quei pochi, tale Alex, lo deve incontrare nella metropolitana.

HOLLYWOOD HIGHLIGHTS

Dei richiami che **Max Payne** fa al cinema d'azione ne abbiamo già parlato. Noi ne abbiamo individuati quattro, ma non è escluso che ce ne siano molti altri. A voi scoprire quali.

- A un certo punto del gioco fredderete uno scagnozzo 'in seduta' (sì, in pratica è al bagno....). Nella cucina adiacente, di fianco al tostapane, troverete un **Ingram**. E chi è che in un recente cult movie muore in un bagno perché ha lasciato il mitragliatore di fianco al tostapane? (Soluzione capovolta: noitciF pluP ni atlovatT nhof)



- In un frangente di gioco sarete in una lobby e dovrete passare, armati come Duke Nukem, sotto un **metal detector**. Tenendo presente che in questo gioco potete vedere i proiettili al rallentatore che vi arrivano addosso, da che film mai sarà stata ispirata questa scena? (Soluzione capovolta: xirtaM eht)



- Prima di aprire una sparatoria, se avrete la buona creanza di aspettare che la gente finisca di parlare, prima di fare fuoco, potrete sentire due malviventi **discutere** sul nome da dare alle proprie armi. In che altro film avete sentito due soldati discutere di così amene questioni? (Soluzione capovolta: tekcaI lateM lluf)



- Troverete un **malavitoso** (forse uno strozzino) steso in una pozza di sangue, faccia a terra, paletto nella schiena. Per terra c'è una specie di firma: **Buff**. Potrebbe essere Buffy la Sdraiavampiri?



▲ All'interno del Ragnarok, il night club di New York, si consumerà la prima tragedia per la malavita che vi ha inchiodato. Poi ditemi che uno vestito così non lo ammazzerebbe subito!..



▲ Jack Lupino, capo di Frank Cognetti, se n'è andato ammale per alcune storie nordiche riguardo al Crepuscolo degli Dei ed è convinto di poterlo ric reare a New York.

MA CHI È JOHN WOO?

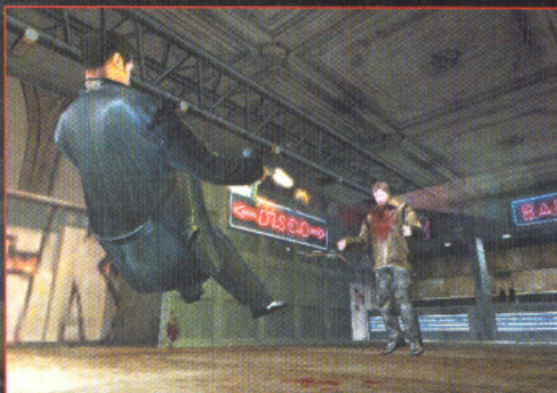
Nato nel 1946 a Guangzhou, nella Cina Meridionale, **John Woo** cresce a Hong Kong dove inizia a fare l'assistente alla regia per gli Shaw Brothers Studios nel 1969. Dirige il suo primo film nel 1973 e a oggi gli sono stati accreditati più di una trentina tra film e serie televisive. Nel 1986 dirige quello che è unanimemente riconosciuto come il suo film migliore; comunque, quello che l'ha portato in alto nei bookmark di Hollywood, **A Better Tomorrow**, con il suo pupillo Chow Yun Fat. Diventa così specializzato in film ad alto tasso di violenza e azione, preferibilmente con risvolti malavitosi o comunque criminali. Nel 1989 consolida la sua fama con **The Killer**, sempre con Chow Yun Fat nei panni di un killer che accetta un ultimo incarico sperando, con il compenso di poter aiutare un cantante che ha accidentalmente accecato a ritrovare la vista. Però il suo boss lo tradisce, ed ecco che ritorna il tema del tradimento e dell'inganno. Ma è nel 1992 che arriva il film che lo consacrerà come Maestro dei film d'azione Hong-Kong-style: **Hard Boiled**, termine che poi verrà usato proprio per indicare un certo tipo di cinematografia. Un premio a chi indovina il nome del protagonista del film. Nel 1996 esce quello che viene considerato un passo falso nella sua carriera, almeno a parere del sottoscritto: **Nome in Codice: Broken Arrow**, con **John Travolta** e **Christian Slater**, un film inutile dove solo alcuni rallenty e la scena dell'esplosione sotterranea possono essere considerati accettabili. Il riscatto arriva sempre grazie a John Travolta che, insieme a



Nicholas Cage, interpreta **Face Off**, un film cafone, cacciarone, ignorante e bellissimo che mi auguro tutti conosciate. In inglese face off significa faccia a faccia: è anche il nome dell'ingaggio a hockey, quando i due giocatori si contendono il dischetto lanciato dall'arbitro. Un po' come palla contesa (che però non va alla difesa, almeno non sempre). E proprio il face off è un suo trademark, un segno distintivo: solitamente il buono e il cattivo, dopo essersi menati come due tagliaboschi ubriachi, riescono a trovare contemporaneamente un'arma ciascuno e se la puntano al viso, a pochi centimetri l'uno dall'altro. Tensione!! E poteva mancare in **Max Payne** un omaggio del genere? Tra l'altro Robert Rodriguez stesso, nella scena del bar Tarasco in



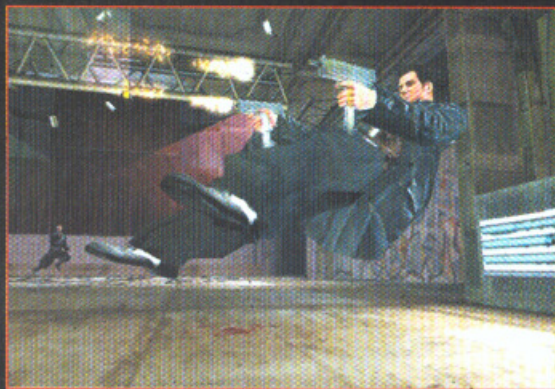
Desperado, omaggia Woo alla stessa maniera. Nel 2000 Woo dirige Tom Cruise nell'acclamato **Mission Impossible 2** dove può fare ampio sfoggio di mezzi, forse troppo. Ma come si può resistere a una porta infuocata dalla quale escono le colombe bianche, presagio dell'arrivo del fico della situazione? Grazie, Maestro.



Ovviamente al suo arrivo Payne trova l'inferno, lo restituisce con gli interessi a suon di pallottole ma perde anche Alex. E allora cominciano veramente a essere - ehm... come dicono a Oxford? - volatili per diabetici!

WE NEEDED ANOTHER HERO

Non vi voglio rivelare niente di più di quanto succederà, perché sarebbe come dire a uno che non ha mai visto *I Soliti Sospetti* chi è Kaiser Soze. La storia di **Max Payne** è intricata, complessa ma non troppo, abbastanza intrigante da tenervi attaccati al gioco per scoprire come va a finire. Il gameplay, dal canto suo, fa di tutto per non annoiarvi, ammesso che vi piaccia sparare. I movimenti e le azioni non sono molti: avanti-indietro, destra-sinistra, salti dequà e ddellà, slow motion (da usare e abusare), tasto azione. Con questo aprite porte, accendete luci e televisori, spegnete radio e chiudete lavandini... In effetti si può interagire con tutto, anche se spesso questo non serve a molto, però è assolutamente coreografico! Ecco, la spettacolarità di **Max Payne** è quello che vi stupirà. È un gioco ignorante, sotto certi aspetti: si spara, si corre, si sanguina, si prendono gli antidolorifici per guarire dalle ferite da proiettile (se fosse veramente così, la domenica mattina mi basterebbe un'aspirina sola per il mal di testa!); insomma, niente di nuovo nel concept di gioco. Ma quando uno trova uno **shooter in terza persona**, con una telecamera che FINALMENTE fa il suo lavoro (hey, della EIDOS, mi sentite!??), con una **grafica** adeguata alla macchina che abbiamo comperato, con una **storyline** coinvolgente e credibile, un **personaggio** con sotto due maroni che neanche Capitan Harlock li aveva così...! avete trovato il **gioco dell'anno nuovo**. Sia lodata la **Take Two**. Grazie e buonanotte: anche gli eroi devono riposare, ogni tanto.

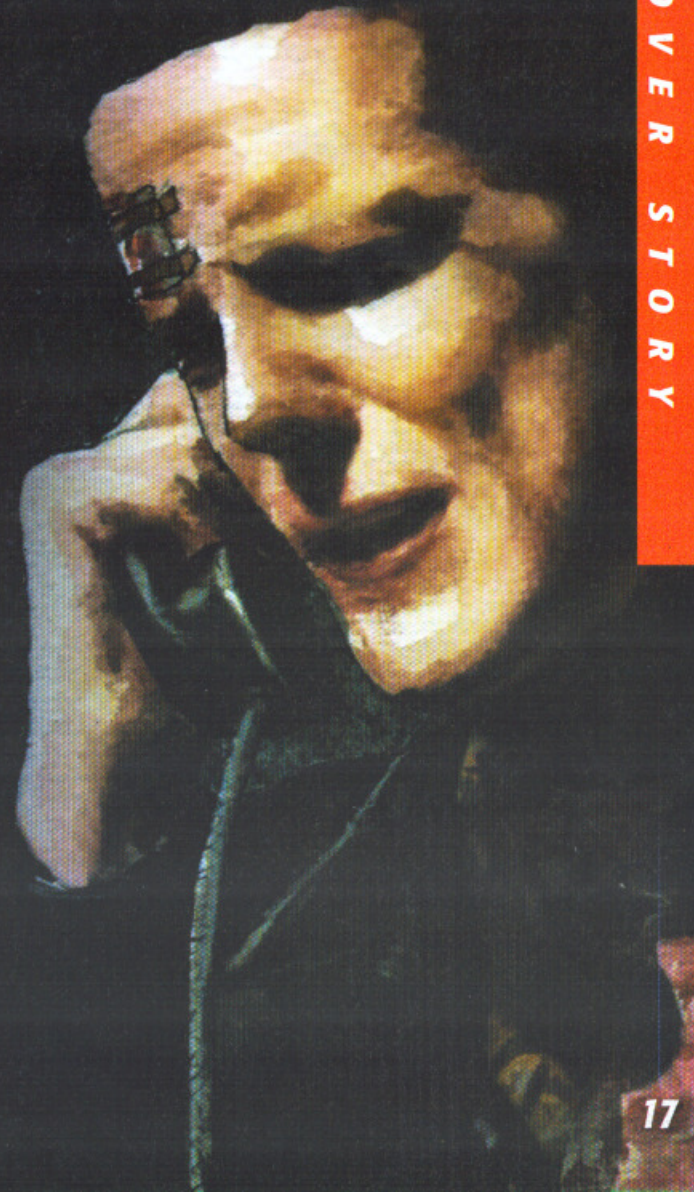


▲ Il Bullet Time con il salto all'indietro è la tecnica migliore per evitare i colpi nemici che arrivano di fronte: vi allontanate e mostrate un bersaglio sempre più piccolo.

MASSIMO DOLORE, IL FILM



La saga della convergenza tra cinema e videogames continua. Non passa giorno che non venga annunciata una pellicola tratta da un videogioco, sia esso per PC o per console. E dopo **Tomb Raider**, **Final Fantasy**, **Resident Evil** e addirittura **Crazy Taxi**, è la volta di Max Payne. Trasportato sul grande schermo grazie alla **Dimension Films** e alla **Collision Entertainment**, è un soggetto ancora troppo prematuro per potervi fornire qualsiasi altro tipo d'informazione, anche se è facile prevedere che tipo di film sarà. Due incognite ci preoccupano: il regista e l'interprete principale. Come regista, manco a dirlo, vorremmo proprio il grande, grandissimo **John Woo**. Nella parte di Max, anche se dubitiamo delle sue doti recitative, ci vedremmo bene **Sam Lake**. COME "CHI È"? Sam Lake è il lead programmer della **Remedy**, proprio colui che il gioco l'ha creato. Chi meglio di lui può conoscere ogni risvolto della psiche di Payne? Ma soprattutto, chi ci assomiglia più di lui, visto che Sam ha creato Max a propria immagine e somiglianza? Guardare la foto per credere!



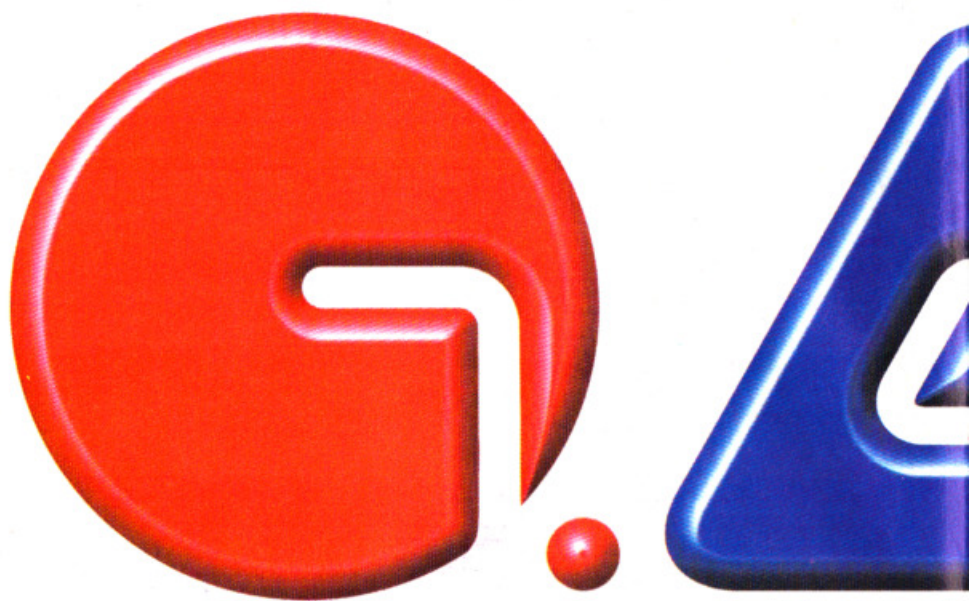


Ciao!

**sono
Sylvia,**

**la vostra
assistente
personale.**

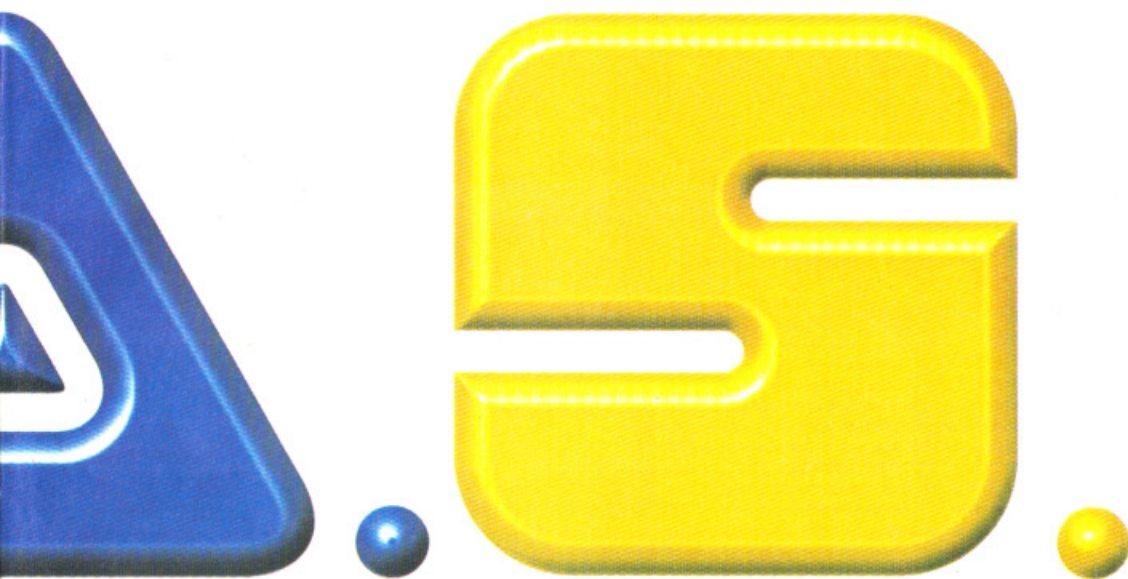
**per scegliere assieme
il gioco più giusto
mi trovate da.**



fun & video

L'indirizzo i video

A MILANO:  **VIALE TEODORICO, 18**
 **VIA FILZI ANG. GASPAROTTO**
 **CINISELLO B. - VIALE MATTEOTTI, 4**
 **CORSICO - VIA B. CELLINI 2/4**



ogames

Giusto per ogames

A ROMA:  VIA VOLUSIA, 1 ANG. CASSIA

 VIA TIBURTINA, 348/350

 VIA TOGLIATTI, 2 ANG. TUSCOLANA

A BOLOGNA:  VIA DI CORTICELLA, 201/2

Chi vuol essere miliardario

DI **LUCIO PROSPERI**

A favore

- Eccellente riproduzione della trasmissione
- Gli aiuti sono davvero ben fatti
- Coinvolgente e stimolante

Contro

- I soldi che si vincono... non esistono!
- Le domande non sono tantissime...
- ... e spesso si ripetono



Planet Voto

80

Per un miliardo...

"Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone?"

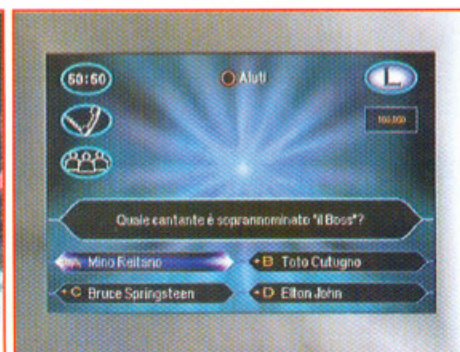
"Ehm, Gerry ne sono certo... era nero!" "Sei sicuro? L'accendiamo?"



icuramente vi sarà più volte capitato di stare davanti alla televisione a guardare la popolare trasmissione **"Chi vuol essere miliardario"**. Sono sicuro che a un certo punto vi sarà scappata questa frase: "Ma che domande facili! Le so tutte!!! Se ci fossi io



▲ Questa è la vostra postazione... È qui che dovrete accomodarvi per tentare la scalata al miliardo. Buona fortuna!



▲ Le domande possono anche avere una risposta trabocchetto... Spesso però capita che ce ne sia una totalmente fuori dal mondo!



▲ Gerry presenta la confezione del videogame... Si tratta di quella per PC, ma noi non sottoliziamo. E voi?

vincerei come minimo 125 milioni!". La variazione sul tema può essere costituita dagli insulti verso il concorrente che si sta cimentando nel tentativo di portarsi a casa il danaro: "Ma chi è quell'imbecille?! Ma come fa a non sapere che Taskent è la capitale dell'Uzbekistan... E poi che Klee era svizzero lo sanno anche i bambini dell'asilo. In televisione ci vanno solo i raccomandati e gli ignoranti!".

LA VOSTRA RIVINCITA

Avete provato in tutti i modi a partecipare al programma TV ma la vostra domanda è stata sempre scartata? È arrivato il momento di prendervi una bella rivincita e dimostrare a parenti e amici che la vostra conoscenza è infinita... **Sport, storia dell'arte, gossip, geografia, chimica e botanica**: nulla del sapere umano vi è sconosciuto e quindi siete davvero pronti per tentare la scalata al **miliardo**! Purtroppo, nel caso di questa versione per PSX di soldi ne vedrete ben pochi (anzi nulla... a meno che non vi organizziate per delle puntate tra amici, ma questo è gioco d'azzardo e noi di Planet PlayStation non vogliamo averci niente a che fare, soprattutto il buon Boscolo, che non si compra la PS2 per rientrare di una milionata persa alla roulette), visto che le vincite sono virtuali, ma per il resto lo spirito e la

scenografia della trasmissione sono stati riprodotti in modo impeccabile. Innanzitutto la prima cosa che emerge è la presenza di **Gerry Scotti**... o meglio della sua **voce**, campionata in modo eccellente e che conferisce la giusta atmosfera. Sentirete così il simpatico Gerry lasciarsi andare alle sue (ormai) celebri **frasi**, sempre molto varie e che vi daranno l'impressione che gli sviluppatori siano riusciti a comprimere l'imponente mole del presentatore nel sottilissimo CD del gioco! Dal punto di vista **sonoro**, poi, un lavoro



▲ Questo gioco è l'ideale per riunire tutta la famiglia... Vi aspettano partite indimenticabili con mamma, papà e parenti vari!



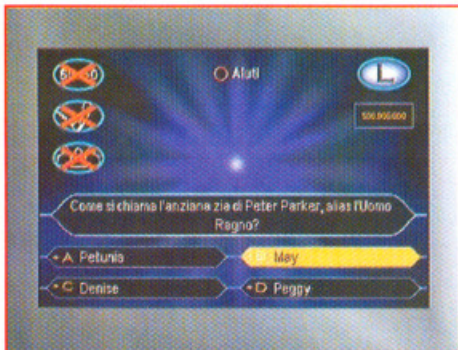
▲ Come pensate di spenderla questa cifra? Se vi avanza qualche spicciolo, mandate pure in redazione, alla mia attenzione. Grazie.

ancora migliore è stato fatto per gli **aiuti**, in particolar modo la **telefonata a casa**. Qualora infatti una domanda andasse a beccare proprio quella piccola lacuna nella vostra sterminata cultura, avrete la possibilità di ricorrere ai tre help: il **50** e **50** (che elimina due risposte sbagliate), l'aiuto del **pubblico** (con le percentuali) e la **telefonata a casa**. Proprio quest'ultima evidenzia l'eccellente lavoro del comparto sonoro, con tantissime persone diverse che parlano al telefono e una serie di risposte sempre coerenti con la domanda.

1000 DI QUESTE QUESTIONI

Non mancano anche una serie di **stacchetti** che ripropongono le situazioni tipiche dello studio televisivo, a partire dall'inquadratura totale che va a stringere sul **monitor** con le domande, per arrivare alla 'scalata' che vi porterà dalle centomila lire al miliardo! Il gioco, dunque, è tutto qui... un grosso 'Trivial Pursuit' nel quale testare la vostra conoscenza. È per questo motivo che abbiamo deciso di non assegnare un voto né alla grafica, né al gameplay; d'altra parte si tratta di un titolo che da questo punto di vista sfrutta in piccolissima percentuale le potenzialità della console. Passando al fulcro vero e proprio di **Chi vuol essere miliardario** - le domande - possiamo notare come il database non sia amplissimo. Con tutta probabilità le varie

categorie di quesiti (divisi per argomento e difficoltà) sono stati raggruppati in blocchi, dai quali il computer pesca a seconda del livello della domanda. Essendo il database tutt'altro che sterminato (si tratta di **mille domande**, che possono sembrare molte ma poi alla resa dei conti non sono tantissime...), capita - già dopo quattro o cinque partite - che vengano fuori dei quesiti già visti. La cosa è davvero fastidiosa, perché toglie parte del pathos alla 'scalata'. Qualche appunto, poi, può essere mosso anche alla scelta delle interrogazioni... può capitare, per esempio, che quella per il 32 milioni sia molto più facile di quella per le 500 mila lire! Queste imperfezioni, dunque, finiscono per penalizzare il



▲ Questa è la domanda per vincere un miliardo... Noi l'abbiamo indovinata. E voi avreste vinto?

gioco della **Eidos**, che con una cura leggermente superiore sarebbe potuto diventare un acquisto irrinunciabile. Anche così **Chi vuol essere miliardario**, in ogni caso, resta un prodotto divertente e coinvolgente, soprattutto potendolo giocare in compagnia. Se vi piace la trasmissione o comunque mettervi alla prova, dategli



▲ Il trionfo di luci è per festeggiare la tanto sospirata vittoria! Che soddisfazione... peccato che poi siamo tornati alla realtà, fatta di povertà e rinunce :-)

CRONACA DI UNA VITTORIA ANNUNCIATA

Signore e signori, ecco la **cronaca** (con tanto di immagini a supporto, perché non pensate che ci piace spararle grosse...) di come la redazione di Gamearena (per l'occasione composta dal valente tritico Sogliola-Boscolo e il sottoscritto... Pitone non si degna, troppo occupato com'è con **Tony Hawk's Pro Skater 3**) è arrivata alla conquista del fatidico miliardo! Squilli di trombe e campane a festa.

Dopo una partenza davvero sul velluto - con domande molto semplici - le prime difficoltà si sono presentate al momento di aggiudicarsi i **32 milioni**... Fortunatamente le conoscenze di Sogliola in materia di animali (potrebbe essere diversamente?) ci hanno permesso di individuare nel **vombato**, il marsupiale richiesto.

Passata in scioltezza la questione dei **64 milioni**, ecco il dubbio sull'**erbazzone**; qual è la sua regione d'origine? Con l'aiuto del pubblico scopriamo che si tratta dell'Emilia Romagna. C'è da fidarsi? Lo facciamo e ne siamo ripagati da un bell'assegno da 125 milioni! A questo punto la sfida si fa durissima, anche perché non abbiamo più aiuti... La domanda da un quarto di miliardo è su **Emille Gallé**, e precisamente sul suo luogo di nascita. Sgomento: ci guardiamo negli occhi, nessuno conosce nemmeno chi sia il personaggio in questione! Dobbiamo rischiare e azzardiamo **Nancy**, dopotutto abbiamo pur sempre il 25% di possibilità d'imbrogliarla. Questa volta la dea bendata ci dà una mano e passiamo in carrozza alla domanda da **500 milioni**.

Qual'è la data che si trova alla fine della costituzione italiana? Qui interviene la mia profonda conoscenza della materia... non chiedetemi perché (forse l'ho letto da qualche parte) ma sono certo che il giorno sia il

27 dicembre. Così è - miracolo in redazione - arriviamo all'ultima domanda! A questo punto ci attendiamo un quesito modello "Enigmi della Sfinge"... e invece qual è la domanda? "Come si chiama la zia dell'Uomo Ragno?" Ma dico, vogliamo scherzare?!! Tutti conoscono quel nome! Stiamo parlando del mitico **Spider-Man**... La risposta - urlata da Boscolo in un impeto di esaltazione - è di una facilità sconcertante e così, grazie alla simpatica **zia May** possiamo intascare (virtualmente ahinoi... altrimenti non avreste più avuto il piacere di leggere i nostri articoli su Planet, perché saremmo immediatamente partiti per le Maldive) il corposo assegno. Bella li!



un'occhiata! Non ve ne pentirete!

VINCITORI DI OGGI	
Planet	1.000.000.000
Barabba	125.000.000
Giulia	2.000.000
Lux	1.000.000
Lux	1.000.000
Lux	1.000.000
Continuare?	
S	N

Football Manager Campionato 2002

DI MATTEO POZZI

Planet Voto

85



A favore:

- Completo sotto ogni punto di vista
- Database aggiornato
- Interfaccia intelligente

Contro:

- Tempi di caricamento naturalmente lunghi
- Praticamente identico all'edizione 2001
- Va bene che ormai le memory card te le tirano dietro, ma 15 blocchi...



abbiamo ripetuto chissà quante volte: ogni piattaforma ha i suoi generi di gioco. Le vecchie console a 16 bit erano la fiera del platform, la PlayStation è cresciuta a picchiaduro e action adventure, i PC rimangono imbattibili in fatto di strategici e shooter in prima persona. Ovvio quindi che la prima reazione di fronte a un **manageriale calcistico** per PSOne sia quanto meno di dubbio. Tanto più che è ancora forte l'impressione suscitata dall'ultima edizione del manageriale PC della Eidos, **Scudetto**, quanto di più radicalmente calciofilo ci sia in circolazione. Il qui presente



▲ Sono riprodotte tutte le competizioni più importanti e prestigiose.

Football Manager Campionato 2002 non è però mica l'ultimo arrivato: trattasi della localizzazione italiana del titolo **Codemasters LMA Manager**, giunto ormai alla terza release.

SERIE A O PREMIER? C'È DA CHIEDERLO?

Football Manager consente a uno o due giocatori di prendere la guida di una qualunque squadra che bazzichi, nell'attuale stagione 2001/2002, fra campionato italiano (**Serie A e B**) e inglese (**Premiership** e giù fino in **Division 3**, la loro C2). Il menu iniziale prevede la possibilità di giocare un'amichevole, ma è inutile dire che ogni

buon patito trascurerà totalmente questa opzione e si getterà a capofitto nella carriera di **manager** della propria squadra del cuore. L'interfaccia, confermata in blocco dall'edizione 2001, è molto particolare: coinvolge i dorsali **L** e **R** e, pur risultando un po' ostica agli inizi, è quanto di più pratico possa sostituire un mouse. Il **database** è completo e aggiornato, e include anche le altre squadre europee impegnate in **Champions** e in **UEFA**, così da fornire anche una vastissima scelta di giocatori per il **calciomercato**.

DATABASE OPINABILE: VI PARE CHE GULY SIA L'INTERISTA PIÙ SCARSO?

Il controllo sulla squadra è pressoché totale, sotto ogni punto di vista (tattico, finanziario, societario...). Dal menu **Squadra** possiamo



▲ La visione della partita è in grado di offrire un buon livello di realismo.

gestire l'aspetto tecnico del team, **allenamenti** personalizzati e categoria **Juniors** compresi. La voce **Mercato** si spiega da sé: ottimi il 'motore di ricerca' per **parametri** (ruolo, età, costo, situazione contrattuale) e la possibilità di sguinzagliare **osservatori** in giro per l'Europa. La scheda **Finanze** è quella che richiede un po' più di pazienza (le **opzioni** prevedono comunque, nel caso volessimo semplificarci le cose, la disabilitazione): dicitarsi fra **estratti conto**, **prestiti**, **contratti** e **sponsorizzazioni** può non essere il massimo della vita (o anche sì, questione di gusti). Il nostro potere decisionale si estende fino alla possibilità di apportare modifiche agli **stadi** (i cui modellini sono perfette ricostruzioni di quelli reali, quindi occhio a toccarli le curve di **San Siro**!). Di giorno in giorno (il gioco inizia il **4 agosto 2001**) ci toccherà tenere sott'occhio tutte queste variabili, ma la domenica sarà una gran soddisfazione vedere i propri undici sgambettare per il campo. La diretta dei match ha una **grafica** schematica, giusto per permetterci di intervenire al volo con veri e propri urlacci del tipo "ritorna!" o "tienila!", mentre gli **highlights** di fine partita (commentati da un **Sandro Piccinini** in gran spolvero) sono in un discreto 3D. Poche storie: **FM2002** è il miglior manageriale per PSOne. Punto.



▲ Come spesso succede, l'azione si svolge in prevalenza a centrocampo.

Il 4-2-4 lo inventò l'Ungheria, mica il Brasile

Una vera e propria chicca è il menu **Tattiche**: oltre che sui classici moduli (12 in tutto), è possibile intervenire, tramite delle pratiche **barre**, sul bilanciamento fra attacco e difesa, sulla velocità dei **passaggi**, sulle zone del campo da cui portare le offensive ecc. Ma non finisce qui: sono presenti, infatti, **otto pattern** predefiniti dei suddetti parametri, modellati sugli stili di gioco di otto squadre che hanno fatto la storia del pallone: il **Manchester '99**, il **Brasile '70**, l'**Ajax di Van Gaal**, il **Milan di Sacchi**, la **Juve di Lippi**, l', il **Liverpool anni '70** e l'**Internazionale degli anni... ehm, '64-'67...** Chissà se in una futura edizione di FM comparirà una grande **Inter un po' più recente...** non so, magari quella di **Cuper...**



Patiti di calcio? Provatelo il Browser Soccer nella SALA GIOCHI di
www.gamearena.it

One Piece Mansion

DI MATTEO POZZI

Quando di una software house si parla di 'versatilità'... La **Capcom**, non paga, in tutti questi anni di onorata carriera, di aver portato ai massimi livelli giusto quei tre-quattro generi che hanno fatto la storia dei videogiochi (che so, fra i coin-op lo **shoot'em up** a scorrimento con **1942** e **Commando** e il **picchiaduro** con **Street Fighter II**, sulla Play il **survival horror** con **Resident Evil** e **Dino Crisis**), si permette anche il lusso di fare della vera e propria sperimentazione. **One Piece Mansion** è infatti l'ultima ibridissima creatura degli sviluppatori interni della casa statunitense: un fruttuoso mix di elementi **puzzle** e gestionali.



▲ Non hanno certo risparmiato sui colori nella realizzazione del gioco...



▲ Fate lavorare i neuroni, sempre che dopo il sabato sera ne abbiate ancora!

IL DRAMMA DI UN RECENSORE DI FRONTE A UN GIOCO NON CONVENZIONALE

I puzzle games, si sa, sono il classico genere di giochi 'più facili da fare che da spiegare' (provateci, per esempio, con **Tetris**); i gestionali rappresentano l'esatto contrario (**Civilization**, **Sim City**, **Theme Park**: basta il titolo!). Entrambi i generi, comunque, rientrano di diritto nell'ala 'intellettuale' del variegato schieramento dei videogames: ovvio che ci sia qualche punto di contatto. **One Piece Mansion** riesce a essere la linea che unisce questi punti ('mazza che metafora'). Vediamo come: nel gioco interpretiamo un



Molti altri games di logica nella
SALA GIOCHI
di
www.gamearena.it

simpatico omino di nome **Polpo**, proprietario-amministratore-tuttofare di un bizzarro e trafficatissimo **condominio** costituito da un certo numero di piccoli appartamenti (da cui il titolo). Scopo del gioco è gestire efficientemente il condominio in vista dell'obiettivo specifico dei **livelli**, che può essere la riscossione di una data cifra, il



▲ Di personaggi strani ne ho visti tanti... ma come questi qui!

raggiungimento di un certo numero di appartamenti o di piani dello stabile ecc. Per farlo abbiamo a disposizione un **budget** finanziario aumentabile tramite la riscossione degli **affitti** e investibile in modifiche del palazzo. Dove sta il puzzle? Sta nel fatto che le varie abitazioni sono visualizzate come semplici **quadrati** 'abitati' da tutta una fauna di personaggi che possiamo spostare e scambiare fra loro nel tentativo di equilibrare il tutto. Questo perché ogni inquilino è caratterizzato da un certo numero (da zero a otto) di **'freccie umore'** che influenzano gli indicatori di **stress** dei vicini di casa, portandoli eventualmente a una spiacevole esplosione.

UN PO' TIPO I GIOCHINI CON LE CASELLE DA SPOSTARE...

Tutto qui? Neanche per idea. La suddetta esplosione può anche essere un effetto desiderabile, nel caso in cui lo stressato di turno sia uno dei tanti **piantagrane**, infiltrati sia da condomini rivali sia da una banda di criminali di nome **Syndicate 5**. La chiave del gioco, insomma, sta nella giusta ripartizione dei rapporti di umore fra i vari abitanti: la forma è quella di un **gestionale**, ma la **meccanica di gioco** è puramente puzzle, con i quadratini da switchare fra loro, frecce e indicatori da tenere

Pandemonio nel condominio!

Il look di **One Piece Mansion** è davvero accattivante: i **personaggi** sono tratteggiati e animati molto 'nipponicamente', secondo lo stile *cute* dei vecchi **arcade alla Pang** (esistente peraltro in edizione PSOne nell'introvabile **Super Pang Collection**), tanto per restare in casa Capcom. Anche l'appiglio per lo **Story Mode** (l'altra modalità è una più 'strategica' **Endless**) è un classico del genere: il rapimento da parte di un folle alieno di nome **Chocopape** (?) della tenera sorellina del protagonista, tale **Putica** (??). Il cast degli **inquilini**, poi, è altrettanto sbomballato: si va dal rumoroso yokozuna **Garchanko** al tranquillizzante medico **Ope**, passando per tutta una serie di **ninja**, **DJ**, **coppiette**, **fatine** e **robot** vari dagli **flussi** variamente **positivi o negativi**. **Fantasia al potere!**



▲ Ma i nomi ai personaggi chi li ha dati? Misteri della programmazione.

sott'occhio e la tipica frenesia che ci coglie quando il tempo inizia a scarseggiare. Come se tutto ciò non bastasse, al normale **controllo** di un **cursore** fra le case-caselle è stata aggiunta la necessità, in alcune fasi di gioco, di controllare direttamente il piccolo **Polpo** per correre a spegnere **incendi** o mettere in fuga i ladri. Non fosse per la **realizzazione tecnica** ovviamente 'rinunciataria', per quanto molto piacevole, l'acquisto di **One Piece Mansion** sarebbe insomma un piccolo ma doveroso 'must'.

Planet Voto

80



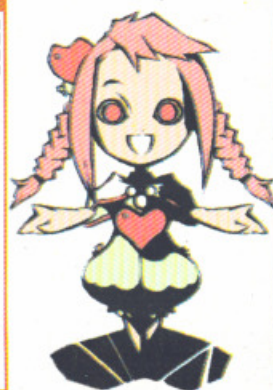
A favore:

- Idea inedita, un incrocio fra un puzzle game e un gestionale (e non solo)
- Difficoltà ben dosata lungo i livelli
- Look spiritoso

Contro:

- Meccanica di gioco e controlli non immediati
- Grafica non certo spettacolare
- Rischio di ripetitività

PROVA PLANET



I migliori

PSone

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



(Infogrames): grafica e atmosfera strabiliante per un'avventura inquietante con molti risvolti horror.
VOTO: 95
n°6/giugno 2001 pag. 30.

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO



(Infogrames): delirante, divertente, ingegnoso ed esaltante. Ecco, in quattro parole, come definire le avventure di Ralph, alle prese con il furto di pecora e l'ira del cane pastore!
VOTO: 95
n°8/agosto 2001 pag. 28.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

(Eidos): grafica da urlo, filmati da sballo e situazioni 'piccanti' per uno dei titoli più interessanti degli ultimi tempi.
VOTO: 91
n°5/maggio 2001 pag. 28.

TIME CRISIS PROJECT TITAN



(Namco): il gioco ideale per sfoderare la propria pistola e far fuori un po' di terroristi. Necessarie mira e ottimi riflessi.
VOTO: 91
n°4/aprile 2001 pag. 28.

C-12 FINAL RESISTANCE



(Sony): uno degli ultimi

grandi giochi per PlayStation; grande atmosfera e realizzazione tecnica di livello.
VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 32.

STRIDER 2

(Capcom): il sequel di uno dei giochi da bar di culto. Veloce, frenetico e divertente.
VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 31.

DANCING STAGE EUROMIX



(Konami): un nuovissimo simulatore di ballo, divertentissimo soprattutto se giocato in compagnia.
VOTO: 90
n°5/maggio 2001 pag. 38.

VANISHING POINT

(Acclaim): un racing game ricco di modalità diverse e realizzato con estrema cura.
VOTO: 90
n°5/maggio 2001 pag. 32.

DRACULA 2 L'ULTIMO SANTUARIO



(Canal Plus): un'avventura sempre sul filo della tensione e della paura... com'è logico che sia quando si ha a che fare con il Conte Dracula.
VOTO: 90
n°9/settembre 2001 pag. 12.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



(Acclaim): simulatore di acrobazie con la bicicletta. Piacevole e impegnativa variazione sul tema 'sport estremi', il cui capostipite

resta sempre Tony Hawk. Per chi è alla ricerca di qualcosa di nuovo.
VOTO: 90
n°8/AGOSTO 2001 pag. 68.

SYPHON FILTER 3



(Sony): il terzo capitolo per vestire gli eroici panni di Gabe Logan. Azione e sparatrice da film per uno degli ultimi giochi per PSX!
VOTO: 90
n°12/dicembre 2001 pag. 20.

FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2001



(Codemasters): rivivete le emozioni del campionato concluso, dimostrando la vostra abilità da allenatori.
VOTO: 89
n°5/maggio 2001 pag. 36.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



(Activision): un picchiaduro con tutti i più grandi eroi della serie degli X-Men, da Wolverine a Magneto.
VOTO: 88
n°10/ottobre 2001 pag. 20.

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

(Activision): secondo bellissimo capitolo per le avventure dell'Uomo Ragno, che fa sfoggio di completi davvero spettacolari! Da collezione!!!
VOTO: 88
n°12/dicembre 2001 pag. 24.



Giochi

Eccoli: sono i migliori giochi usciti negli ultimi tempi per PSX e PS2. Sono quei giochi che non possono mancare nella collezione di un giocatore degno di questo nome! Questa agile guida vi permette di valutare immediatamente quali titoli meritino la vostra attenzione!

Play2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



(Sony): il capolavoro è finalmente arrivato! Il primo gioco in grado di regalarvi emozioni e di sfruttare come si deve la potenza della PS2. Non averlo è un crimine contro l'umanità!
VOTO: 9
n°8/agosto 2001 pag. 34.

PRO EVOLUTION SOCCER



(Konami): la versione per PS2 del bellissimo ISS Pro Evolution non poteva che essere a sua volta un capolavoro. Bella la grafica, semplicemente spettacolari realismo e sistema di controllo. Da avere!
VOTO: 85
n°10/ottobre 2001 pag. 32.

ONIMUSHA WARLORDS



(Electronic Arts): il survival horror trasportato ai tempi del Giappone medievale e della leggenda dei Samurai.
VOTO: 75
n°7/luglio 2001 pag. 55.

EXTERMINATION



(Sony): gioco d'azione che strizza l'occhio alla saga di Resident Evil, condandola con abbondante presenza di creature disgustose.
VOTO: 75
n°6/giugno 2001 pag. 57.

NBA LIVE 2001

(EA Sports): la EA nuovamente a canestro, grazie a un titolo graficamente ben fatto e divertentissimo in multiplayer.
VOTO: 75
n°4/aprile 2001 pag. 58.

CRAZY TAXI



(Sega): la conversione di uno dei giochi Dreamcast più divertenti: a bordo di un taxi, portate personaggi incredibili in giro per la città e guadagnate facendo le acrobazie più folli!
VOTO: 75
n°7/Luglio 2001 pag. 53.

DEVIL MAY CRY

(Capcom): atmosfere gotiche, spade medievali e azione horror-style.
VOTO: 75
n°12/dicembre 2001 pag. 12.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

(Sony): un grandissimo racing game che vi permetterà di rivivere le emozioni

del campionato mondiale, sulle piste più belle e impegnative del mondo!
VOTO: 75
n°12/dicembre 2001 pag. 30.

SILENT HILL 2



(Konami): torna uno degli horror più inquietanti e spaventosi della storia della PSX, reso ancora più spettacolare e pauroso dalla potenza grafica della PS2 e da una trama davvero efficace!
VOTO: 75
n°12/dicembre 2001 pag. 32.

BURNOUT



(Acclaim): guidare non è mai stato così divertente! Scorrizzate in giro per città e strade affollatissime, cercando di evitare gli incidenti (impossibile!) e arrivare primi al traguardo. Divertimento assicurato!
VOTO: 75
n°12/dicembre 2001 pag. 38.

GRAND THEFT AUTO 3

(Take 2 Interactive): uno dei giochi più politicamente scorretti degli ultimi anni. Andatevene in giro a rubare macchine, pestare vecchiette e uccidere chi vi pare... come ogni malvivente che si rispetti!
VOTO: 75
n°12/dicembre 2001 pag. 36.

Potrete trovare l'elenco completo dei giochi recensiti sul nostro sito www.gamearena.it/planetplaystation



ACCESSO DIRETTO AL MONDO PLAYSTATION 2

play2

magazine



TONY HAWK'S
PRO SKATER 3

007: AGENT UNDER FIRE

SOUL REAVER 2

LA LOTTA DI RAZIEL CONTINUA

DI LUCIO PROSPERI

PLAY2 VOTO

7,5

Grandissima atmosfera e trama assolutamente coinvolgente. Un grande gioco, degno successore del capitolo uscito per PSX.

PIACE

SCHEDA DEL GIOCO

8 GRAFICA**8** GAMEPLAY**9** AUDIO**8** LONGEVITÀ**7** ORIGINALITÀ

- Strepitosa atmosfera di gioco
- Graficamente molto ben fatto, con un sacco di tocchi di classe
- Ottima traduzione e parlato in italiano
- Extra molto interessanti e a livello di quelli di un film in DVD!



La PlayStation ci ha regalato un sacco di personaggi indimenticabili, per un verso o per l'altro. Tutti noi abbiamo sognato e fantasticato, immedesimandoci in questi eroi... Chi non avrebbe voluto - anche solo per un momento - essere **Gabe Logan** o **Solid Snake** e infiltrarsi nelle basi nemiche, in modo silenzioso? Chi ancora non avrebbe voluto essere **Lara Croft** (anche solo per scoprire se le tette sono tutta roba sua o è il push-up che fa miracoli...) o **Raziel**? In particolare, quest'ultimo è entrato dritto nel cuore di tutti coloro che hanno giocato a **Soul Reaver: Legacy of Kain**. Ve la ricordate la storia? Il regno di **Nosgoth** era governato dal perfido **Kain** e Raziel era il suo più fidato luogotenente... Come spesso avviene, l'accresciuto potere del prode ha indispettito il sovrano finché - classica goccia che fa traboccare l'altrettanto classico vaso - questi



La visione distorta del mondo (il Regno delle Ombre) vi permette di vedere cose che altrimenti passerebbero inosservate...

REVIEW

SOUL REAVER 2

NON PIACE

- Il sistema di controllo durante i combattimenti è complesso...
- Troppo simile al precedente (che però è per PSX)

Scarica lo
SCREENSAVER
di Soul Reaver 2
da

www.gamearena.it



non deve anche subire l'affronto di veder spuntare le ali sulla schiena del subalterno. L'ira di Kain è terribile e Raziel viene gettato nel **lago dei morti**... con le ali spezzate. Una storia strappalacrime, che ha lasciato un segno indelebile nei nostri cuori e che ha contribuito a far diventare il suo protagonista uno dei personaggi culto della Dea Grigia.

CHI NON MUORE...

Com'è andata a finire lo sappiamo tutti... **Raziel** si è riproposto alla grande e ha dato una bella lezione a Kain. O almeno così credevamo. Questo secondo capitolo, infatti, si apre con un bel filmato che mette immediatamente a confronto le due nemesi. Ovviamente, non sta a noi svelarvi i particolari della trama, anche perché uno dei punti di forza del gioco sta proprio nella sua accuratezza e complessità. Filmato dopo filmato verrete a conoscenza dell'origine di Raziel, del suo dramma e del suo glorioso passato. Fortunatamente il lavoro fatto in sede di doppiaggio è davvero eccellente, e perciò anche chi tra voi non mastica particolarmente l'inglese potrà godersi il plot narrativo senza



Visto che siamo tutti riuniti, che ne dite di una bella partita a Pro Evolution Soccer, con il multi-tap?



Non mancano, disseminati qua e là, una serie di elementi particolarmente inquietanti... Ma ci vuole ben altro per spaventarvi, vero?



parsimonia, perché eccedere potrebbe corrompere per sempre quel che resta della vostra parte umana... Fortunatamente in giro per i **livelli** potrete raccogliere delle altre armi. La cosa però avviene in modo molto credibile. Voglio dire, quando mai vi è capitato di andarvene in giro per il parcheggio della vostra città e inciampare in un mitra di guerra o in un lanciagranate? Appunto... E invece nei videogames tutti i personaggi raccolgono armi come fossero castagne in un bosco in autunno. E il realismo dove lo mettiamo? In **Soul Reaver 2**, invece, le armi dovreste strapparle ai vostri avversari, randellandoli per bene e impugnando quello che loro hanno fino a un attimo prima utilizzato contro di voi! Al

contorno estremamente interessante e trascinante. Vi verrà naturale, dunque, lasciar scorrere i vari filmati e calarvi così nella complessità del racconto... anche se siete degli smanettoni incalliti! Personalmente ho sempre detestato gli FMV troppo lunghi o invadenti; ritengo infatti che spezzino eccessivamente la frenesia dell'azione... e per questo li ho sempre saltati senza pietà (attirandomi anche le ire del resto della redazione che spesso vorrebbe ammirare il lavoro degli sviluppatori da questo punto di vista). **Soul Reaver 2**, però, è riuscito nell'impresa di farmi restare incollato davanti al video... al punto che non so nemmeno se sia possibile saltare le **scene d'intermezzo**

Spesso e volentieri verrete attaccati anche da quattro/cinque nemici contemporaneamente!



perdersene una virgola. Sebbene il **sincrono** tra i movimenti della bocca (degli altri personaggi, perché di Razel si vedono solamente gli occhi) e le parole sia tutt'altro che impeccabile, resta la qualità della versione italiana, con i doppiatori capaci di dare spessore a ciò che dicono e rendere i dialoghi estremamente credibili e interessanti. Insomma, cominciamo col fare i complimenti a chi si è incaricato di italianizzare "Mietitrice d'anime 2". E cosa c'entra l'agricoltura in un gioco con i vampiri? Domanda legittima... se non fosse che per mietere non userete una trebbiatrice o un falciotto a mano, ma la vostra spada (che così è stata battezzata), in grado appunto di assorbire l'**energia vitale** di chi ne viene colpito, ma anche di chi la brandisce: voi! Dovrete perciò utilizzarla con una certa

massimo potreste trovare qualche **alabarda** (arma che riporta inevitabilmente alla memoria Goldrake... ma qui di magli perforanti e missili centrali non v'è traccia!) appesa alle pareti. Ma come?!! E il discorso che non si trovavano le armi in giro? Calma... vado a spiegare! La presenza delle alabarde è assolutamente giustificata dall'ambientazione gotico-medievaleggiante, e voi mi insegnate che nei castelli erano soliti appendere armamentario vario ai muri per scoraggiare i malintenzionati. Questa sì, dunque, che è coerenza!

... SI RIVEDÉ!

Visto che siamo in argomento, bisogna assolutamente menzionare proprio la realizzazione delle **ambientazioni**. All'inizio vi troverete a muovere i passi all'interno di un castello, splendidamente caratterizzato: vetrate colorate, **mosaici** alle finestre, incredibili affreschi che vi sveleranno parte del vostro passato, colonne lavorate e bellissime **statue**. Tutto questo - oltre a darvi a volte l'impressione di essere dentro il Duomo di Milano - contribuisce ad aumentare ulteriormente l'atmosfera e il coinvolgimento alle vicende narrate. Insomma: gli sviluppatori di **Soul Reaver 2** sono riusciti nell'impresa di rendere tutto il

(anche se immagino di sì...!) Questo dunque va assolutamente ascritto tra i meriti dei programmatori, capaci di sviluppare una vicenda credibile (per quanto si tratti pur sempre di una storia di mostri e vampiri) e personaggi dallo spessore piuttosto elevato. Dunque candidatura all'Oscar per la **sceneggiatura... originale** o non originale? Rispondere a questa domanda è meno semplice di quanto potrebbe sembrare. Ovviamente la **trama** è totalmente inedita e svela retroscena che si collegano al prequel con una serie di rimandi e chiarimenti che non mancheranno di sorprendere anche chi pensa di conoscere vita, morte e miracoli di **Razel**. Ma è dal punto di vista del gameplay che le novità sono estremamente limitate. Alla **Eidos** non si sono certo sforzati per proporre qualcosa di nuovo per quel che riguarda la giocabilità: il canisismo protagonista, infatti, è in grado di eseguire le **mosse** e i **colpi** che già faceva nel primo episodio. Non che questo sia necessariamente un limite - oltretutto il gioco è stato realizzato per una nuova console e non è una conseguenza logica che chi abbia giocato a **Soul Reaver: Legacy of Kain** per PlayStation sia passato alla PS2 e viceversa - ma oltre all'aspetto





Questo qui mi sembra un po' arrabbiato... Che sia milanista e abbia preso (giustamente) male il rigore-burla su Zalayeta?



visivo e allo storyboard si sarebbe potuta inserire qualche piccola innovazione, che non avrebbe certo guastato!

SEMBRA UN ANGELO, CADUTO DAL CIELO

Standing ovation, invece, per quel che riguarda la realizzazione tecnica. Già più volte menzionato il **sonoro** - che, per chiudere il discorso, si avvale anche di effetti molto ben fatti e coinvolgenti - resta il discorso sulla **grafica**, davvero eccellente e contraddistinta da un sacco di tocchi di classe. Il primo è quello cui si assiste nel momento del passaggio dal mondo reale al **Reame delle Ombre**, una sorta di dimensione parallela nella quale l'ambiente circostante subisce una profonda mutazione, mettendo in mostra elementi che altrimenti sarebbero invisibili. Il cambiamento è particolarmente evidente e spettacolare, con **muri e colonne** che si distorcono, **pavimenti** che s'increspano e la presenza di anime erranti che risaltano nella loro **fluorescenza**. Fortunatamente anche nel mondo normale la cura dei

Le ambientazioni vi lasceranno assolutamente senza parole...

GLI EXTRA!

Il supporto DVD anche per i videogiochi consente di inserire nel disco, oltre al gioco vero e proprio, una serie di materiale aggiuntivo, che non può che fare la gioia di ogni appassionato. Soul Reaver 2 è uno dei primi prodotti a fornire un bel po' di curiosità sulla lavorazione e sui personaggi. All'interno del DVD, infatti, troverete una sezione extra nella quale potrete ammirare e leggere approfondimenti su:

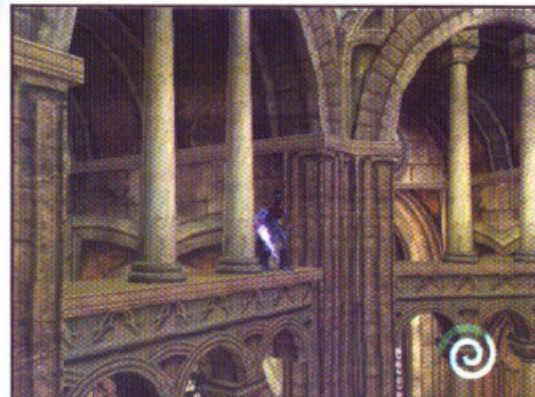
- **TRAMA**: contiene la **STORIA DI NOSGOTH**, una **CRONACA OSCURA** (un filmato sul prologo del gioco), l'**ANIMAZIONE DI SOUL REAVER** (altro filmato che narra della storia del primo episodio).

- **PRODUZIONE**: contiene gli artwork dei personaggi, delle ambientazioni e tutte le sequenze cinematiche (da sbloccare con l'avanzamento del gioco), le musiche dei due episodi e un tributo agli sviluppatori e ai programmatori.

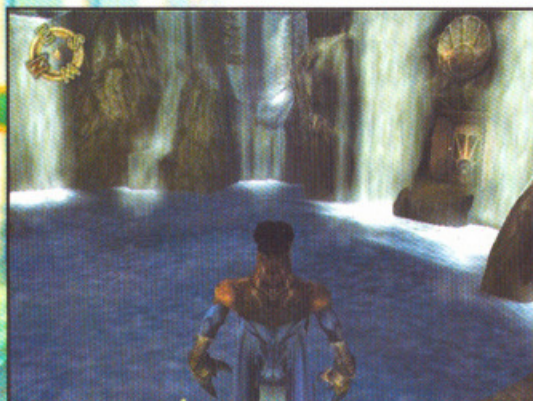
- **ANIMAZIONI E MOVIMENTO**: contiene lo **STORYBOARD** con tutti gli art design a matita del gioco, alcuni screenshot e il **FILMATO FINALE** del primo episodio.

- **MATERIALI PROMOZIONALI**: contiene gli art design che hanno portato alla realizzazione grafica del personaggio di Raziel e i più bei artwork realizzati appositamente per il titolo.

Il tutto ovviamente (e fortunatamente) in italiano, sia nella parte scritta che nei dialoghi. Complimentii!



La vostra mietitrice d'anime è pronta a chiedere il suo tributo... L'energia vitale di qualcuno sta per rinforzarla ulteriormente!



Brrr... l'acqua è gelida e io non ho nessuna intenzione di prendermi un raffreddore! Non ho neanche la malattia pagata!

dettagli resta altissima e spesso resterete incantati quando giungerete in certe spettacolari locazioni. Ottime anche le animazioni, in particolar modo quella di **Raziel**, in grado di eseguire molte mosse, tutte con una fluidità assolutamente degna di nota.

Grande attenzione è stata messa anche nelle morti dei nemici, in un vero e proprio trionfo di sangue, di stampo tipicamente splatter. A seconda dell'arma che brandirete potrete ultimare i vostri avversari in modi differenti, ma caratterizzati dal 'gore' come denominatore comune: teste mozzate, corpi trafitti e portati in giro come bandiere e così via. Molto cattivo... molto divertente! Si potrebbe poi discutere per dei giorni interi sull'opportunità di questo spargimento di sangue, sulla violenza e su altri discorsi di questo tipo (con i quali i media andrebbero a nozze, visto che solitamente già lo fanno!). A mio parere, in questo caso non siamo assolutamente di fronte a nulla di gratuito, perché l'ambientazione gotico-vampiresca richiede assolutamente - oltre all'atmosfera cupa - una serie di eventi inquietanti e la morte, anche violenta, rientra alla perfezione nella tipologia di gioco. D'altra parte, chi apprezza questo genere di avventure sa già perfettamente a cosa andare incontro... e con tutta probabilità non si scandalizzerà alla vista di un po' di salsa di pomodoro e qualche decapitazione (anzi, ne sarà estremamente soddisfatto, senza per questo meritare il ricovero d'urgenza o il processo come pericoloso serial killer...).

MUOVERSI COME VAMPIRI

Oltre all'atmosfera, l'altro punto di forza di **Soul Reaver 2** è costituito dalla giocabilità e dal divertimento che è in grado di restituire. Muoversi all'interno delle



L'imponente figura di Raziel si staglia sullo sfondo... Che grande personaggio!

locazioni, combattere, risolvere gli enigmi (che non sono mai impossibili, ma che comunque garantiscono sfide interessanti e piacevoli variazioni sul tema) è infatti molto gratificante. Il merito va - sommandosi a quelli già citati - alla bontà del sistema di controllo, che permetta di far eseguire a Raziel moltissime azioni di vario tipo, dagli attacchi alla fase difensiva. In particolare è possibile gestire con una certa cura tutta la fase delle parate e delle schivate, importantissima per tentare di preservare nel migliore dei modi la propria energia (che sebbene sia reintegrabile 'ingerendo' le anime dei defunti - dovrebbero farci un cocktail, andrebbe sicuramente a ruba e Pitone vorrebbe essere il primo ad assaggiarlo! - è sempre meglio preservare). La cosa, sulle prime, è tutt'altro che immediata, visto che è possibile attuare vari tipi di difesa, combinando il movimento dei tasti

direzionali con **X** e **R1**. Visto che i nemici pestano come milanesi incazzati neri dopo il rigore-truffa di Zalayeta (e se eravate a San Siro o davanti alla TV e avete un minimo di obiettività comprenderete il perché di tanta ira), all'inizio farete una certa fatica a uscirne indenni! La soluzione, come sempre, è la pratica assidua. E **Soul Reaver 2** è strutturato in modo tale che giocare non sia mai frustrante, anche perché - sebbene sia piuttosto facile perdere energia - è altrettanto facile recuperarla cibandosi dello spirito vitale di chi sconfiggete. Non vi capiterà mai di restare incantati in modo frustrante, e l'azione si dipanerà in modo fluido e coerente con lo svolgersi della storia. Insomma: se state cercando un **action game** che non sia solo azione allo stato puro, per il semplice gusto di menar mazzate, ma che riesca a coinvolgervi e avvincervi come pochi altri titoli finora... beh, **Soul Reaver 2** è un titolo da tenere in serissima considerazione. Se poi siete

impazziti per il prequel, consumando il lettore della PSX e la vostra vista per arrivare alla fine dell'epopea di **Raziel** e **Kain**, con tutta probabilità non avrete neanche finito di leggere l'articolo e vi sarete già precipitati ad acquistarlo dal vostro negoziante di fiducia... e avrete fatto bene! Se invece siete ancora spaparanzati sulla

vostra poltrona preferita, il consiglio è quello di alzare le chiappe, rompere il maialino-salvadanaio e comprare **Soul Reaver 2**.

Non ve ne pentirete!





Altre immagini di
gioco su

www.gamearena.it

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7,5 Grande libertà di movimento, ambientazioni spettacolari, grafica strepitosa... Più di così, cosa potete desiderare?	9 GRAFICA
	8 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	7 ORIGINALITÀ
PIACE	• Graficamente strepitoso • Completa libertà di movimento e di azione • Intermezzi molto divertenti
NON PIACE	• Alcuni enigmi complessi possono causare situazioni di stallo.... • Una volta finito, difficilmente lo rigiocherete • Filmati non skipabili

Due nuovi simpaticoni si affacciano sulla terrazza della PS2... Si tratta di Jak e Daxter, improbabili eroi impegnati in un'avventura senza confini.



Di grandi coppie è pieno il mondo... a partire da quello del cinema, per arrivare a quello dei videogiochi, passando per i fumetti e la musica. **Batman e Robin, Stanlio e Olio, Simon & Garfunkel,**

Riggs e Murtaugh (avete presente **Anna Letale?**), il drago viola **Spyro** e la libellula **Sparx...** ovviamente solo per citare i primi che mi sono venuti in mente. Da oggi a questa lunga lista si aggiungono due nuovi personaggi che - sebbene abbiano tutto per essere esclusivamente degli **antieroi** - si ritrovano loro malgrado a dover combattere un'oscura minaccia: **Jak e Daxter!** (applausi).

LA MALEDIZIONE DEL FURETTO DI GIADA

Il dinamico duo è costretto a lottare, oltre che per la salvaguardia del pianeta, anche per riportare **Daxter** alla forma d'essere umano. Nel suo caso, infatti, il proverbio "Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino" è assolutamente azzeccato. Incuriosito da un bizzarro **nucleo** che emetta una serie di

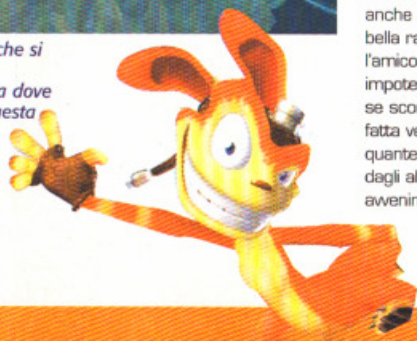


REVIEW

Jak & Daxter: The



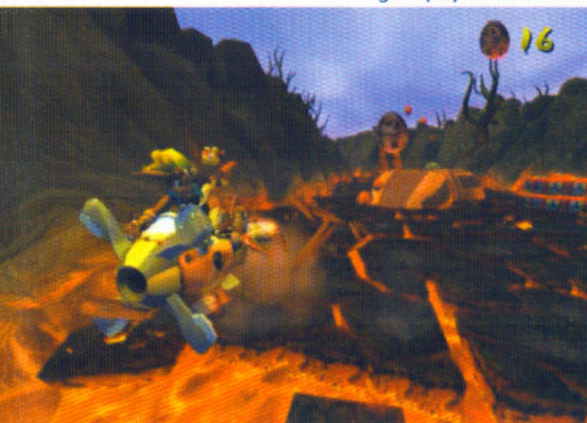
Un grosso pesce che si pappa un buffo personaggio... Ma dove l'ho già sentita questa storia?



bagliori, Dax (come lo chiamano gli amici intimi...) si avvicina e inevitabilmente finisce per caderci dentro. Ben gli sta. E qui si potrebbe già chiudere la vicenda, se non fosse che dopo pochi istanti il curioso individuo viene rispedito fuori... sotto forma di **furetto!** Ora, non so se avete presente le caratteristiche fisiche di questi animali, piuttosto simili a un cilindro cui sono state appiccicate quattro gambette posticce. È dunque naturale che il nostro voglia a tutti i costi tornare in **forma umana**; è vero, non era un granché come individuo, ma comunque le sue possibilità di vivere un'esistenza normale erano piuttosto elevate... anche se magari non avrebbe mai avuto una bella ragazza al suo fianco! Comunque, l'amicone **Jak** non può certo assistere impotente al triste destino del comparsa (anche se scommetto che qualche grassa risata se l'è fatta vedendolo mutare in furetto... e chissà quante risate si farà alle sue spalle - sollecitato dagli altri amici bastardi - raccontando gli avvenimenti seduto a un tavolo di un pub) e



Non manca la possibilità di zompare su mezzi volanti di dubbio gusto e affrontare sezioni dal gameplay molto diverso.



decide di affrontare una serie di **livelli** sempre più intricati, per riportare la pace (non datevi pensiero di sapere chi ci minaccia; nei videogiochi c'è sempre qualcuno che attenta alla pace) e restituire a Daxter (che si godrà gli agi della missione appollaiandosi sulla vostra **spalla**) la sua forma originaria.

LASCIATE OGNI SPERANZA O VOI CHE ENTRATE

Tutti gli aspetti della **sceneggiatura** e le sfumature del perché dobbiate affrontare questa nuova avventura sono brillantemente illustrate da lunghi **filmati** di presentazione e d'intermezzo. Fermo

pochissimi difetti di **Jak & Daxter**, che per il resto è a tutti gli effetti un grandissimo gioco e il miglior platform game finora realizzato per PS2.

Come dite, **Crash**? Bellissimo titolo senza dubbio, ma con una forte componente 'da PSX' che lo rende ancora un prodotto di vecchia concezione. Il titolo della Sony, invece, è studiato e sviluppato appositamente per la PS2... e si vede! La **grafica** è strepitosa, le **ambientazioni** caratterizzate all'inverosimile e contraddistinte da eccezionali **giochi di luce**. Mentre giocherete, tanto per fare un esempio, passerete dal giorno alla notte, con una gradualità e con una quantità di sfumature da non far rimpiangere i tramonti delle Maldive! Stesso discorso anche per la **libertà d'azione** che rende **Jak & Daxter** il primo vero **platform 3D** a offrire ampia possibilità di movimento!

GLOBI D'ENERGIA

Il prode Jak ha la possibilità di raccogliere per strada, come da tradizione, tutta una serie di gadget, i più utili dei quali sono senza dubbio dei **globi energetici**. Questi power up - di durata ahimè limitatissima - vi torneranno utili per distruggere **forzieri** altrimenti inattaccabili o per attivare **teletrasportatori** per condurvi in luoghi reconditi. E qui emerge la caratteristica da platform, con **enigmi** che garantisce al

Le ambientazioni sono qualcosa di eccezionale, soprattutto per la varietà dei paesaggi che si presenteranno alla vostra vista!



innestate. Insomma, nel gioco della Sony tutto è studiato per colpire piacevolmente l'occhio e appagare la smania di chi gioca di trovarsi in ambientazioni fantastiche e ai comandi di un personaggio facilmente controllabile, ma allo stesso tempo in grado di eseguire svariate mosse. In altre parole, **Jak & Daxter** è il primo platform game a offrire quella serie di innovazioni che tutti ci aspettiamo da una console con la potenza della PS2... È il titolo che ridefinisce un genere e con il quale dovranno confrontarsi tutti i platform a venire! Da avere.

precursor legacy

restando che i dialoghi sono molto brillanti e la qualità generale molto elevata, mi sorge spontaneo chiedermi perché non sia possibile skippare queste scenette.

Il mondo dei videogiocatori, infatti, si divide in due categorie: chi ama tutti gli elementi di contorno al gioco vero e proprio (FMV su tutti) e chi vuole solo concentrarsi sull'azione. Fondamentalmente io farei parte di questo secondo gruppo... e allora perché mi devo scioppiare svariati minuti di filmati senza poter far nulla? È così difficile prevedere che a qualcuno la storia potrebbe non interessare?

Fortunatamente questo aspetto - oltre a essere assolutamente marginale - è uno dei

gioco un'ulteriore varietà d'azione e di situazioni. Ovviamente la caratteristica ha come conseguenza il fatto che si manifesti il rischio di restare bloccati in alcuni punti, perché non si riesce a venire a capo di un determinato problema... Ma **Jak & Daxter** è in grado di regalare emozioni e un piacere di gioco tale da spingervi comunque a tentare di trovare la chiave dell'enigma e proseguire... anche per il semplice gusto di vedere cosa gli sviluppatori sono riusciti a realizzare negli stage successivi, tra villaggi in perfetto fantasy-style e spiagge bianchissime, tra verdi colline e montagne



Chissà che succede se prendo una di quelle ossa come ricordino per la missione...

Resident Evil? Un buco nell'acqua. Devil May Cry? Impostazione classica. Pro Evolution Soccer? Ok, va bene, ma è sempre un gioco di calcio. GT3? Sì, più o meno ci siamo. Metal Gear Solid 2? In arrivo. Come emergere, allora?



Vedete che con calma tutto si aggiusta? Vi stavate lamentando per la mancanza di titoli per PS2 e Activision ha pensato a voi. **Tony Hawk's Pro Skater 3** diventa una pietra miliare già il giorno della sua uscita, ancor prima di venire fuori dal cellophane. Dire questo non significa essere prevenuti positivamente, non significa essere ciechi e assegnare votoni a caso, giusto perché un gioco ha un nome alisonante. Altrimenti potremmo dire la stessa cosa di **GT3**, che però si è dimostrato all'altezza del suo nome nonostante alcuni detrattori continuino a tirargli fango sopra. Tony Hawk è già comestione perché è il primo gioco ad arrivare da noi che sfrutta ufficialmente la connettività della console: **THPS 3** può essere giocato on-line. Poco importa se per ora noi europei non possiamo sfruttare

questa caratteristica: arriverà, speriamo. Nel frattempo abbiamo un gioco **single player** (o **multiplayer** su **split screen**) che riesce a grindare la lama del rasoio sulla quale viaggia. Già, perché fare il sequel di un gioco di successo non è assolutamente facile, specialmente se questo sequel arriva su una piattaforma diversa. La via facile è quella sfruttata da molti: qualche ritocco grafico qua e là, un po' di difficoltà in più per sfamare gli hardcore gamers e il gioco è fatto. Non è



REVIEW

Tony hawk's pro

PLAY2 VOTO

8

Azione e divertimento per un titolo penalizzato dall'esiguo numero di risposte e dall'eccessiva semplicità.

PIACE

SCHEDA DEL GIOCO

8

GRAFICA

10

GAMEPLAY

9

AUDIO

9

LONGEVITÀ

8

ORIGINALITÀ

- Il miglior gioco di X-sport che potete trovare o volere!
- Velocissimo, ben calibrato e immensamente divertente
- C'è Ace of Spades!

NON PIACE

- Se prediligete l'approccio simulativo alla **Skate & Destroy**, l'impostazione piuttosto arcade di **THPS 3** potrebbe infastidirvi...

ARABO?

Tempo fa, in uscita del primo **Tony Hawk's Pro Skater**, avevo compilato un piccolo glossario (beh, due pagine, mica tanto piccolo...) sui termini gergali usati nella recensione. Si tratta di parole americane che usiamo nel linguaggio corrente, italianizzandole. A beneficio di chi non ha letto quel glossario e non conosce queste parole, fornisco una piccola rinfrescata.

Trick

Una qualsiasi acrobazia, dal più semplice ollie alla combo più complessa, viene definita trick che in inglese significa trucco, giochino. Ma spararsi un 900° a mezz'aria non è proprio un giochino...

Flip

Far flippare la tavola significa farla ruotare su se stessa. Spingendo con un piede in un punto preciso e saltando, la tavola gira: molto rischioso, perché se non atterra sulle rotelle, sono volatili per diabetici!

Grab

Letteralmente significa 'presa', dal verbo 'to grab'. Indica l'atto di afferrare la tavola durante un trick. A seconda del punto in cui si prende la tavola e del trick durante il quale lo si fa, la combinazione cambia nome.

Ollie

È il salto base. Spinta col piede, colpo di reni e la tavola fa un piccolo salto. Quasi tutti i trick iniziano con un ollie; se prima di iniziare la stringa di combo fate un ollie, non dimenticatevi di aggiungerci anche un flip: questo darà un valore aggiunto al punteggio finale dell'intera stringa di trick.

Grind

'To grind' in inglese significa macinare, disintegrare, polverizzare. E mai termine fu più corretto per l'atto di scivolare con lo skateboard su una superficie, sia essa una ringhiera o il bordo di un marciapiede. Il grind cambia nome a seconda di

come si sta scivolando sulla superficie: potete grindare appoggiando entrambi i track, appoggiandone uno solo o addirittura mettendo la tavola perpendicolare e grindare di traverso.

Track

Il track è il carrello, il giunto dove sono attaccate le due rotelle; va da sé che uno skateboard ha due track, quello anteriore e quello posteriore.

Grip

Il grip è la parte superiore della tavola, quella dove si appoggiano i piedi. Normalmente è fatto di una gomma zigrinata che aumenta l'aderenza con la suola di gomma delle scarpe.

Gap

Il gap è un buco: viene indicato così lo spazio che c'è tra una rampa e quella opposta. Saltando da una parte all'altra, si copre il gap. Famoso quello generazionale.

cometto fare così? Ok, allora l'altra strada è quella di aggiungere tanta di quella roba da snaturare il gameplay: poi ti voglio sentire però i fanatici! "Ridatemi il vero Tony Hawk!". L'unica soluzione è azzardarsi a camminare su quella lama di cui dicevamo, cercando di non scivolare. La **Activision** va oltre e, spavaldamente, affronta il rasoio come fosse una ringhiera, a velocità folle, facendo un **ollie** e un **kickflip** prima ancora di agganciarsi a essa. E lì sopra, cosa fa? Prosegue in linea retta sperando di non perdere l'equilibrio? Ripercorrendo pedissequamente il percorso fatto nel 1999 dal primo Tony Hawk? No. Grinda la lama e ci salta pure sopra, ruotando la tavola, spostando il grind sul track anteriore e poi su quello posteriore, per atterrare poi sano e salvo con un **revert**, agganciandoci un **manual** e buttandosi su un **quarter pipe** per un 900° finale. E avanti così...

UN PO' DI SKATERESE...

Concatenazione, questo è il segreto del nuovo **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Diciamocelo: il 2, sia su PlayStation che su PC, era difficile, dannatamente difficile. La cosa più complicata era cercare di

Evoluzioni su skate e divertimento senza sconti: questo, in sintesi Tony Pro 3!

700.000 e rotti punti! Virtualmente, con il giusto skater e la giusta tavola, si può iniziare un trick che dura tutti i due minuti del run. Pensate però se alla fine atterrate male... BRRR!!!

UNO SKATE A REAZIONE!

Il concetto di gioco non cambia, questo è sicuro. Uno skater, la sua tavola, un **livello di gioco** MOLTO grande (il Grande Livello!) e una manciata di obiettivi da completare. Si tratta di eseguire **trick particolari** in particolari posizioni, raggiungere certi **punteggi**, raccogliere **lettere luminose** e **videocassette** nascoste. Più ci penso e più mi convinco che questo gioco sia un action game su rotelle, proprio come **Airblade**: solo che quello le rotelle non le ha. Qualsiasi sia il vostro background, che vi siate consumati i polpastrelli sui primi due **Tony Hawk** o che pensiate allo skateboard come un'asse da stiro portatile, quando metterete le mani su questa versione sarete colpiti da una

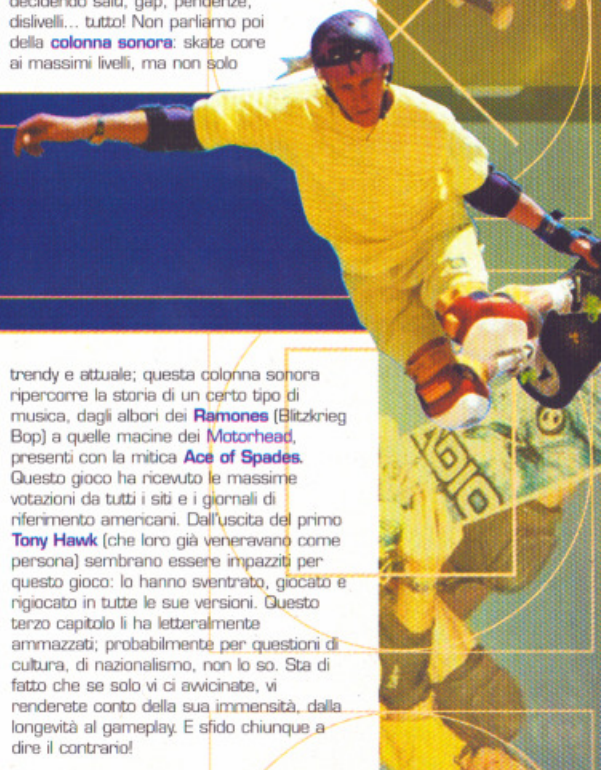


IL MASSIMO, DAVVERO!

Tony Hawk's Pro Skater 3 è un gioco enorme. Veri **skater** customizzabili dalla maglietta al colore degli occhiali, dai tatuaggi ai braccialetti. Vere **tavole** con decine di disegni e decine di grip tra cui scegliere: si può modificare persino il **colore delle rotelle**.

Il **park editor** vi permette di costruire lo skate park dei vostri sogni, aggiungendo pezzi su pezzi, cambiandone l'orientamento, decidendo salti, gap, pendenze, dislivelli... tutto! Non parliamo poi della **colonna sonora**: skate core ai massimi livelli, ma non solo

o skater



Ecco il celebre attaccante della Roma e della nazionale Argentina impegnato con il suo nuovo skate...
Batistuuuutaaaa!

concatenare i trick per raggiungere combo milionarie, e per farlo bisogna usare un **manual**, il trick che si esegue proseguendo normalmente e spostando il peso avanti o indietro, causando l'inclinazione della tavola su uno dei due track (i blocchi delle rotelle). Alla chiusura di un trick, se si attacca un **manual**, si è considerati ancora in 'regime di trick' e quindi il punteggio del primo va sommato e moltiplicato per tutti i trick successivi finché non si chiude l'acrobazia. O non si va in terra con ampio spargimento di sangue. Fare i manual, adesso, è molto più facile ed è possibile, garantisco io, l'ho visto con gli occhi miei, fare trick da

cosa principalmente: la **velocità**. Non sappiamo se sono effettivamente **sessanta** i frame al secondo, ma di certo sono molti e non rischiano di rallentare in nessun caso; ovviamente non sappiamo se sarà lo stesso per il gioco on-line. Da quanto ci hanno detto i nostri colleghi americani, la connessione permette fino a **quattro giocatori** di sfidarsi in una stessa arena; il meccanismo è identico a quello dei computer, cioè uno dei giocatori farà da server e gli altri si conatteranno alla sua macchina tramite connessione telefonica. Ma basta parlare di questa caratteristica, altrimenti comincio a sbavare e mi trasferisco in America! Eravamo alla velocità. Ebbene, **Tony Hawk's Pro Skater 3** è finora il gioco più veloce uscito per PS2: **Wipeout Fusion** arriverà a febbraio, quindi non è ancora in gioco. C'è **Extreme G III**, ma di certo è meno complesso di THPS, quindi non lo calcoliamo, e **G Surfers**... beh, carino ma piuttosto caotico, rallenta spesso e non ci si capisce niente. Così ero buono anch'io! Lanciati a questa folle velocità, cominciamo a prendere confidenza con la tavola: il **controllo** è il medesimo al quale siete abituati. Se non ci siete abituati, vi ci abituerete. La **X** carica il salto, i flip trick si fanno col **quadrato** e il grab tricks con il **cerchio**; col **triangolo** si fanno i grind. Arabo, per voi? Date un'occhiata al box.

trendy e attuale; questa colonna sonora ripercorre la storia di un certo tipo di musica, dagli albori dei **Ramones** (Blitzkrieg Bop) a quelle macchine dei **Motorhead**, presenti con la mitica **Ace of Spades**. Questo gioco ha ricevuto le massime votazioni da tutti i siti e i giornali di riferimento americani. Dall'uscita del primo **Tony Hawk** (che loro già veneravano come persona) sembrano essere impazziti per questo gioco: lo hanno sventrato, giocato e rigiocato in tutte le sue versioni. Questo terzo capitolo li ha letteralmente ammazzati; probabilmente per questioni di cultura, di nazionalismo, non lo so. Sta di fatto che se solo vi ci avvicinate, vi renderete conto della sua immensità, della longevità al gameplay. E sfido chiunque a dire il contrario!



Se stavate cercando un gioco di strategia o di ragionamento avete acquistato il gioco sbagliato.....

DI STEFANO VANINI

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6,5 Un gioco che sembra necessitare di quel "qualcosa" in più per risultare il migliore in circolazione; non c'è niente da fare, gli amanti del wrestling devono aspettare ancora...	6,5 GRAFICA
	6,5 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
PIACE	7 ORIGINALITÀ
	- Ottime ambientazioni e atmosfere adeguate - Tecniche varie e divertenti
NON PIACE	Grafica a volte approssimativa...

WOW! Finalmente anche sulla PS2 è arrivato il wrestling... Ma glielo dite voi a quella montagna di muscoli che il gioco non è proprio un granché?



Mentre in redazione 'qualcuno' ha appena finito di lubrificare la motosega e si appresta a fare il pieno di miscela, spero di avere tempo a sufficienza per scrivere e consegnare questa recensione prima di essere fatto a pezzi: in molti sono infatti convinti che questo gioco facesse pena anche in versione **preview**, ma io (unico alliere dei giochi di **wrestling** qui a Planet PlayStation) sono deciso a difenderlo. I motivi sono di ordine affettivo, tecnico e temporale. Prima di tutto troviamo il dato che mi porta ad amare tutto ciò che è targato **WWF** ma senza il panda; in secondo luogo il fatto che **Smackdown 2** è il primo e per ora unico gioco di wrestling a fare la sua comparsa sulle nostre PS2; e il terzo investe l'evidente **miglioramento** cui molti dettagli



votata allo spettacolo e che si differenzia pesantemente dalla **WWF**, da sempre portabandiera della tradizione e della **tecnica** più ignorante. Mettiamola così: immaginare **Stone Cold Steve Austin** che passeggia sulle corde del ring come Vampiro ci riesce un po' difficile, a meno che le corde medesime non siano state sostituite con i cavi che si usano per ormeggiare le petroliere. Per il resto, si va più **veloci** che in passato e le **animazioni** sono belle e fluide. Resta però il dato relativo alla **grafica**, che ondeggia paurosamente tra il notevole e il notevolmente scadente, con i lottatori riprodotti fedelmente in **3D** e la folla in uno scadente **2D**, facendoci pensare che **Smackdown 2** sia un porting da PSX-PSOne cui è stato rifatto il trucco per l'occasione, unica ragione che potrebbe giustificare una

REVIEW

wwf smackdown just bring it!



possono essere sottoposti prima dell'uscita. Insomma, tutto questo non basta a giustificare una motosega che lavora su una spina dorsale. Soprattutto sulla mia.

VELOCITÀAAA! DOVE SEIMI?

In effetti salta all'occhio immediatamente: **Smackdown 2** sembrava lento, ma di una lentezza quasi accettabile, anche in considerazione del fatto che i lottatori riprodotti fedelmente pesano tutti abbondantemente più di un quintale e che quelli 'salterini' sono stati tutti messi sotto contratto dalla **WCW**, la federazione più

tale differenza tra la grafica migliore e quella peggiore mostrate... Ma non fermiamoci all'apparenza, e da bravi professionisti cominciamo a valutare 'pros' e 'cons' di questo gioco un po' manesco.

THIS SIDE UP

Considerando gli aspetti positivi, non possiamo fare a meno di notare le eccellenti **animazioni** che includono una notevolissima selezione di **mosse**, gli **effetti di luce** e le **introduzioni** dei vari lottatori che seguono paro-paro quelle delle controparti reali; troviamo inoltre la bellezza di **50 lottatori** tra



Due pesi massimi a confronto, omonimi e armati: vorreste trovarvi in mezzo a questi due?

Come potete vedere, le tecniche sono riprodotte con una notevole accuratezza: eccovi un bel suplex rovesciato!

i più noti (il roster non è purtroppo aggiornatissimo, anche perché le due federazioni di maggior successo si contendono i campioni a suon di dollari e i passaggi dall'una all'altra sono frequentissimi), oltre a una buona selezione di **arene** dove menare le mani. Praticamente tutto quello che di buono avevamo visto nelle versioni della serie per PSX-PSOne è stato trasportato su PS2, e implementato godendo di grande attenzione in fase di **realizzazione**, tanto da portare i combattimenti a un nuovo livello per quanto riguarda il **coinvolgimento** durante il gioco. Una menzione a parte deve essere assolutamente dedicata alla consueta opzione che ci permette di **creare** il nostro wrestler; uno dei momenti che regalano le maggiori soddisfazioni grazie anche alla nuova **modalità storia** che non vi costringerà ad aspettare il vostro turno per salire sul ring come negli scorsi capitoli; rispetto al vetusto **WWF Attitude**, **Smackdown 2** offre solo tre 'taglie' per il lottatore ideale, ma una quantità praticamente infinita di modifiche applicabili a tali modelli, oltre alla possibilità di costruire l'attitudine del

lottatore allocando un certo numero di **punti 'creazione'**.

THIS SIDE DOWN

Le notizie negative riguardano le **telecamere**, che in alcuni casi si trasformano in un nemico in più da combattere; in



Integrazione totale! In WWF Smackdown 2 Just Bring It! le donne menano esattamente come gli uomini: ecco la campionessa (gran donna) Lita!

spalle con una spatola. **Animazioni facciali?** Anche qui siamo costretti a dare due pareri ben distinti: da una parte troviamo infatti i lottatori che hanno goduto di una certa attenzione e cura in fase di realizzazione, dall'altra alcuni 'sfigati' che sembrano il risultato di una plastica facciale eseguita da un chirurgo estetico che ha respirato troppo gas esilarante. Il **pubblico** si agita meno meccanicamente del solito ed è piuttosto vario; peccato che durante le tuonanti introduzioni dei wrestler, se rpad, garantendo così immediatezza e velocità

down 2



STONE COLD STEVE AUSTIN

Tra i personaggi che hanno arricchito la serie animata più divertente (e violenta) della Tv c'è proprio uno dei lottatori più noti e imponenti della WWF: **Stone Cold Steve Austin**. Il mitico Stone Cold appare in **Celebrity Deathmatch** da non molto tempo e viene caratterizzato, oltre come lottatore terribilmente potente - interviene spesso per smembrare qualcuno quando l'incontro langue - anche come un vero scienziato oltre che

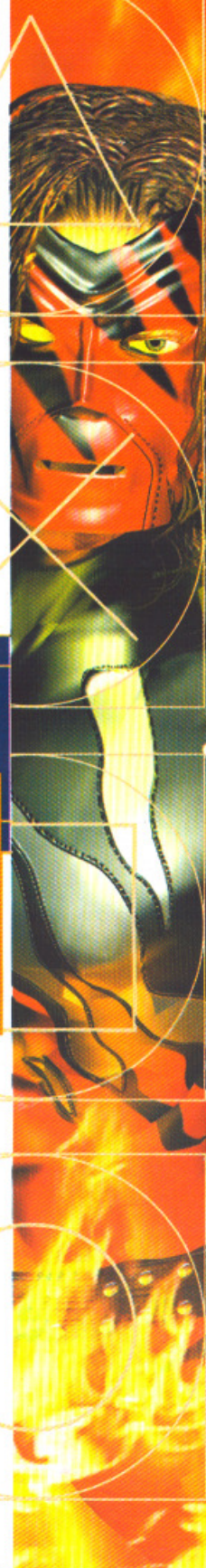
campione della **WWF**, in grado di realizzare gli strumenti più improbabili. Sua era infatti la macchina del tempo che consentì a **Jonny Gomes** e **Nick Diamond**, i due commentatori dei Deathmatch, di seguire incontri veramente storici, tra i quali ricordiamo **Ghandi** che batteva **Gengis Khan**. Ora la corona e la cintura sono nelle manone di **The Rock**: chissà che Steve non riesca a recuperarle!



L'ex commentatore ottuagenario Vince McMahon schiena The Rock... O tempora, o mores...

alcuni momenti, infatti, l'**inquadratura** si allarga per dare dei bei totali dell'arena dove combattete con immagini molto televisive, d'accordo, ma che vi impediscono di capire cosa sta succedendo in quel frangente, oppure indugia troppo sulle **curve** della vostra manager mentre voi - là sopra - le state prendendo di santa ragione... Tornando al discorso inerente ai **modelli grafici**, come abbiamo anticipato ci troviamo dinanzi a una variegata proposta che spazia da piccoli capolavori di grafica a veri mostri (ok, non è che siano proprio bellissimi anche dal vero...); e se **Stone Cold Steve Austin** è realizzato come si deve essendo pure calvo, un discorso ben diverso comprende qualsiasi lottatore porti i **capelli lunghi** che sembra gli siano stati dipinti sulla schiena o spalmati sulle

nell'apprendimento del proprio bagaglio di tecniche, la situazione è piuttosto differente quando si deve **schienare** l'avversario; infatti sembra che sia necessario un certo tempismo, altrimenti si finisce per ottenere unicamente il risultato di calciare il poveretto a terra senza riuscire invece a chiudere l'incontro. In buona sostanza **Smackdown 2** presenta delle potenzialità ancora inesprese ma migliora notevolmente i difetti della serie che di qui a poco potrebbe generare un'ondata di interesse per un tipo di picchiaduro diverso e meno nevrotico dei vari Tekken o DOA, soprattutto nello **story mode**, anche se siamo consci che si tratta di un genere particolare (di nichia, come diceva Balasso) e proprio in questo senso deve essere inteso il voto.





Scarica il video dalla
sezione
DOWNLOAD
di
www.gamearena.it

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	8 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	6 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ
PIACE	• Grafica sensazionale • Grande fluidità, anche nelle sezioni di guida • Parlato di ottimo livello
NON PIACE	• Poche missioni • Intelligenza Artificiale scadente • Schema di gioco sin troppo lineare



Una premessa: non sono un fanatico dei film di 007, e non mi contorcevo spasmodicamente nell'attesa di mettere le mani su questo gioco. Eppure, una volta infilato il disco nella mia vorace PS2, **Agent Under Fire** ci ha messo meno di un minuto per catturare completamente la mia attenzione. Giusto il tempo di osservare, basito, sciorinare sullo schermo le immagini della **presentazione**, e di sorprendermi con l'eccellente **parlato** del briefing iniziale, ed eccomi perfettamente calato nei panni dell'agente segreto meno segreto dell'universo, pronto per la prima missione.

IL MIO NOME È SETTE... ZERO-ZERO-SETTE

Agent Under Fire è un gioco d'azione che alterna missioni d'infiltrazione in basi segrete e super protette (alla **Metal Gear Solid**) ad altre nelle quali bisogna inseguire



È inutile che ti nascondi dietro la maschera, il tuo destino è segnato... la morte ti attende!

REVIEW

007: agent under



Con il fucile di precisione è possibile togliersi delle belle soddisfazioni, senza essere visti!

i nemici a bordo di auto fiammanti come da tradizione cinematografica, e altre ancora nelle quali si è a bordo di veicoli pilotati da altri, e bisogna semplicemente ergersi dal **tettuccio apribile**, armati di tutto punto, per seminare il panico tra i nemici che tentano di sbarrarci la strada. Tutte le missioni sono collegate in sequenza da una **trama unica**, e vengono precedute da un accurato **briefing**, affidato alla suadente voce della nostra assistente **M**. Sulla trama e sulla caratterizzazione dei personaggi non c'è molto da dire: si tratta di una classica storia di **spionaggio**, con tanto di ambasciatori, basi segrete, **valigette** da recuperare e compagnia bella. Quanto al protagonista della storia, **007** non ha certo bisogno di essere caratterizzato ulteriormente, dal momento che il suo modo di fare, la sua ironia, la sua eleganza sono ormai da generazioni patrimonio dell'immaginario collettivo: così, il protagonista si limita a puntellare la sua immagine qua e là, con sporadiche

battute nei filmati di intermezzo (che hanno sovente a che fare con le grazie del gentil sesso... un classico!). Un aspetto sicuramente positivo è la presenza di un vasto **arsenale** a disposizione del nostro eroe: si va dalle **pistole** più o meno sofisticate (tra le quali



I nemici spuntano più numerosi che le pantegane lungo gli argini del Naviglio...

I gadget di Q si sprecano! Scommetto che il vostro orologio non è in grado di fare cose di questo tipo...



si segnalano la sempre affidabile **Wolfram P2K**, la potentissima **Windsor Viper** o la silenziosa pistola **lancia-freccette**, alle **mitragliatrici** (la velocissima **PS100** è la nostra preferita!), ai **fucili d'assalto** (tra cui il **Windsor FSU**, dotato di lanciagranate, e l'**UGW** con mirino telescopico 3x). Naturalmente, però, quello che i fan di James Bond si aspettano è una gran quantità di sofisticati **accessori**, e **Agent Under Fire** certo non delude: tra **laser** portatili, occhiali a **raggi x**, **jetpack** e artigiani da scalata, c'è davvero di che divertirsi!

La cura degli interni e delle ambientazioni è piuttosto elevata per garantire un certo realismo.

anziché puntarla con il lanciarazzi (noblesse oblige!), oppure far saltare in aria un gruppo di **sicari** mirando ai bidoni esplosivi alle loro spalle, piuttosto che affrontarli uno per uno. I punti, naturalmente, hanno uno scopo: infatti, ogni missione ha un certo **punteggio target**, ottenuto il quale verremo ricompensati con una **medaglia d'oro** e con un oggetto bonus da utilizzare la prossima volta che ci cimenteremo in quella missione. Soprattutto, portando a termine la missione con la medaglia d'oro, si sbloccherà la **modalità 007** che ci consentirà di rigiocare la stessa missione con l'obiettivo di raccogliere un certo numero di **logo 007** dorati che, se raccolti tutti, consentono di sbloccare oggetti e modalità extra. Questo conferisce al gioco un buon livello di rigiocabilità, anche perché le missioni non sono molto lunghe, ed è piacevole giocare più volte cercando di migliorarsi. Tra le varie missioni disponibili, si segnalano quelle di **inseguimento**, nelle quali saremo chiamati a guidare una **BMW 750iL**, una **BMW Z8** e la celebre **Aston Martin**, tutte superaccessoriate, alla caccia del nemico di turno. Anche nelle missioni di guida il divertimento è assicurato, e la realizzazione delle **città** è degna di un racing di ultima generazione! Dal punto di vista grafico questo **007** lascia veramente a bocca aperta, con



italiano del gioco (mentre avrete la possibilità di ascoltarlo doppiato persino in olandese e svedese!), né sono presenti i sottotitoli.

UN BEL GIOCO DURA POCO?

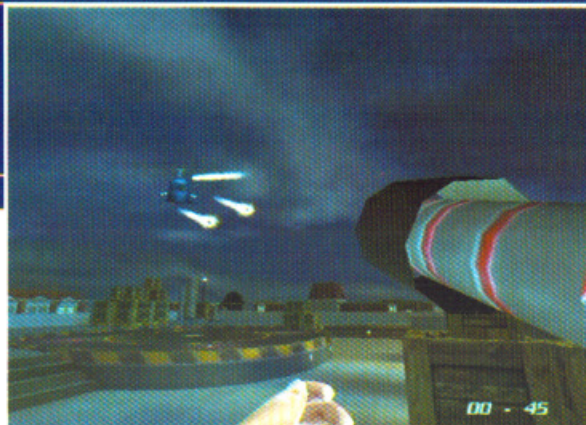
Il problema principale di **Agent Under Fire**, comunque, si evidenzia già dopo pochi minuti di gioco: tutto troppo **semplice**! L'IA dei nemici è abbastanza inconsistente, e il nostro Agente Segreto ha un **giubbotto antiproiettili** miracoloso, dal momento che potrete sopravvivere senza molto sforzo a un nemico che vi sventaglia addosso con il mitragliatore da un metro di distanza! Le missioni, poi, sono solo **12**, e alcune di durata veramente breve (un paio di minuti, o giù di lì). Il suggerimento è quello di iniziare a giocare sin da subito al livello di difficoltà **intermedio (Agent)**, se non addirittura

Agent Under Fire

CIACK! AZIONE!

Ma veniamo al gioco vero e proprio. Le **missioni** sono divise in sotto-obiettivi e hanno un andamento abbastanza lineare: non dovrete mai faticare più di tanto per capire la prossima azione da compiere (anche perché riceverete costanti **aggiornamenti** via radio, e appariranno anche indicazioni sullo schermo). Al giocatore è lasciata una grande libertà sul modo di affrontare ciascuna missione: potrete irrompere in una stanza scatenando una pioggia di fuoco con la vostra P-750, oppure scegliere un approccio più cauto, magari avvicinandovi alle guardie di spalle e mettendole silenziosamente fuori combattimento con un pugno ben assestato. A questo proposito, va detto che il sistema di punteggio premia con dei **punti extra** il giocatore che riesca a eseguire mosse da vero James Bond: per esempio, riuscire a far **uscire di strada** un'auto che vi insegue mirando alle gomme,

una serie di ambientazioni suggestive e, soprattutto, dei **personaggi** realizzati in maniera estremamente dettagliata (ve ne accorgete quando vi cadranno gli occhi sugli splendidi lineamenti di alcune delle bellezze con le quali avrete a che fare... e sulle loro vertiginose 'chicanes'!). Anche il nostro James Bond è realizzato in maniera eccellente, con un look estremamente adeguato che ricorda un mix tra Pierce Brosnan, Roger Moore e Sean Connery. Il comparto **audio** è ben attrezzato, soprattutto per quanto riguarda il **parlato** dei personaggi, che è quanto di meglio visto in un videogioco. Purtroppo, manca del tutto la localizzazione in



Un uomo solo contro un elicottero... L'esito parrebbe scontato, se quell'uomo non fosse James Bond.

difficile (**00 Agent**). Peccato perché, finché dura, **Agent Under Fire** è assolutamente divertente! Potrete comunque ripiegare sull'ottimo **multiplayer**, che offre diversi tipi di sfide per un massimo di **4 giocatori** contemporaneamente (grazie al multitap). Insomma, non sarà il gioco dell'anno ma, in attesa di **Metal Gear Solid 2**, **Agent Under Fire** merita sicuramente un'occhiata!

DI MATTEO POZZI

Scarica i wallpaper di
SSX Tricky da

www.gamearena.it

PLAY2 VOTO

SCHEDA DEL GIOCO

7,5

Il sequel di uno dei migliori giochi è di altissimo livello, per tecnica e giocabilità. Per chi non ha SSX è un acquisto obbligato, chi ce l'ha sa che la qualità è comunque altissima!

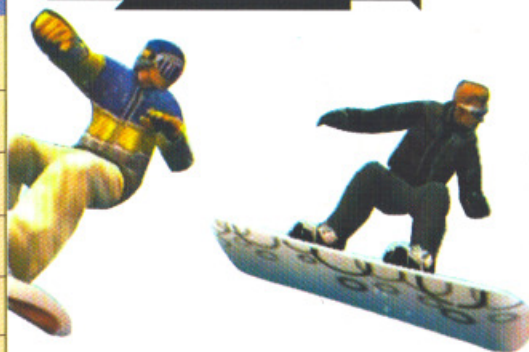
7 GRAFICA

9 GAMEPLAY

8 AUDIO

8 LONGEVITÀ

6 ORIGINALITÀ



La luna piena... Speriamo che nessuno dei boarders diventi un lupo mannaro!

Cerchiamo per una volta di usare un linguaggio consono allo spirito del gioco: oh ragazzi, SSX Tricky SPACCA TROPPO!

REVIEW

SSX Tricky

PIACE

- Pur irrealistica (piste e trick assurdi), l'esperienza di gioco è impegnativa e gratificante
- Graficamente spettacolare
- La quantità di roba da sbloccare fa bene alla longevità

NON PIACE

- Solo due location in più del prequel
- Qualche caricamento di troppo
- I punkettoni rognano per l'insistenza su elettronica e break beat (consolatevi con la voce di Zoe: Bif Naked!)



Poco più di un anno fa, l'uscita di **SSX** aveva fornito una bella dimostrazione del Teorema di Seccafieno-Hawk, secondo il quale "dato un videogioco con un soggetto teoricamente di nicchia, non è mica detto che piaccia solo agli appassionati". Il gioco di **snowboard** della famigerata **Electronic Arts** era, anzi, stato per lungo tempo quasi l'unica fonte di divertimento per la prima "povera" utenza PS2, in balia di una carestia di "gioconi" causata da software house troppo impegnate a ragionare sul lungo periodo.

SSX 2 O SSX 1 E MEZZO?

La sezione "cafona" della **EA**, denominata **Big**, ha ben pensato di rimettersi all'opera e regalare un sequel a quello che più o meno unanimemente è stato riconosciuto come il miglior gioco di snow di sempre. Il problema, in questi mesi di attesa, era dato dal fatto che la lavorazione sembrasse molto in linea con la classica politica dei "finti sequel" della **EA** (vedi i **F1**, gli **NBA Live**, gli **NHL** ma soprattutto i **FIFA** fra loro troppo simili), col rischio di un prodotto finale bello sì ma non tanto differente dal primo da giustificare l'acquisto, se non da parte di un neofita della serie. Non è così: se Pitone mi concede di mischiare col cioccolato quella che lui, manigoldo, reputa... - va beh, ci siamo capitati - tra **SSX Tricky** e **SSX** passa la stessa differenza che c'era tra **ISS Pro 2** e **ISS Pro**. Non poco, cioè.

QUALCOSA È CAMBIATO...

Al di là di tutti gli orpelli di cui l'EA è maestra (animazioni di contorno, contenuti extra sul DVD, accattivante grafica dei menu, featuring prestigiosi in fase di doppiaggio (gente del calibro di **Macy Gray**, **David Arquette** e **Lucy Liu**), questa convinzione mi è data dalla solita e quasi

irrazionale sensazione che si prova giocando con un sequel degno di tale nome; che cioè qualcosa sia stato modificato ma molto **sottilmente**, in maniera quasi impercettibile, così da lasciare intatto il feeling già acquisito con la serie e, allo stesso tempo, dar luogo a un'esperienza di gioco innovativa. È una volta in pista, infatti, che ci si rende conto del fatto che, per esempio, la **fisica** dei rider è stata migliorata grazie anche a una maggiore fluidità nelle **animazioni**, e il **controllo** della tavola richiede sensibilità e accuratezza. La cosa bella è che a questo "realismo" si accompagna una gran botta di coolness fuori di testa, sia nei **trick**, sia nei **personaggi** (cinque da **SSX** più **sette** nuovi, fra cui il funkyssimo **Eddie** e il "disturbato" **Psymon**), sia infine nelle lunghissime **piste**.

AMICI, NEMICI E NEUTRALI

L'impianto di gioco è rimasto invariato, con la presenza, accanto alle gare singole, al **Freeride** e a un inedito **tutorial** per i trick, di un **World Circuit** disponibile in due modalità, **Race** e **Showoff** (leggasi **freestyle** acrobatico), strutturate tramite un sistema di **medaglie** che regola, oltre al miglioramento delle abilità di ogni rider, anche l'acquisizione dei personaggi, delle piste e delle **tavole** inizialmente bloccate (quasi tutte). Una bella novità viene dall'**IA**, perfezionata da un sistema a percentuali che determina amicizie e rivalità fra i rider a seconda della **condotta di gara** (la leva analogica **destra**, infatti, è lì apposta per tirare manate e truzioni). **SSX Tricky**, insomma, sembra aver trovato il giusto compromesso fra novità e déjà-vu; in una parola, bellissimo!



Si corre di giorno ma anche di notte, cosa che regala una certa atmosfera...



DI ALFREDO DELMONACO

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
8	9 GRAFICA
	8 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	8 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ

NBA Live 2002 riesce nel difficile (ma non impossibile) compito di superare la versione dell'anno scorso. Un must per gli appassionati del genere.

2002: non è solo l'anno in cui Michael Jordan giocherà (forse) i suoi ennesimi play-off, ma segna anche la nuova versione del capolavoro targato EA dedicato al basket NBA.



REVIEW

nba live 2002

PIACE	- Graficamente spettacolare - Database aggiornato con tutte le squadre NBA - Commento di Guido Bagatta.
NON PIACE	- Poche visuali - Utilizzo del joypad a volte troppo esasperato



Il **basket** è uno sport che, a dispetto di chi crede diversamente, mette a dura prova sia il fisico sia i nervi di chi lo pratica. I ripetuti, brevi, scatti all'interno dell'area di gioco devono essere supportati da intense ore di duro allenamento. E non vi tragga in inganno il fatto che gli arbitri puniscano ogni minimo contatto fisico, perché le botte (... e pure tante) si danno e si prendono, soprattutto **sotto canestro**.

ORIGINI E CAMBIAMENTI

Piccola premessa per introdurre il nuovo capitolo dell'ormai puntualissima serie di **NBA Live**, giunta oramai all'episodio relativo all'anno **2002**. Diretto discendente di quel bellissimo **NBA Live 2001** che, fra tanti pregi, ha avuto il merito di essere uno dei pochissimi giochi validi al momento del lancio della PS2. Con somma sorpresa ho avuto modo di constatare che alla **E.A. Sports** c'è clima di grandi cambiamenti; essenziali, a nostro parere, per evitare di diventare estremamente ripetitivi e, quindi, noiosi. Prima con **FIFA** (... discutibile, ma sempre cambiamento è!!) e adesso con **NBA Live**.

In effetti, della versione dell'anno scorso è rimasta l'ossatura principale e poco altro. Iniziando dall'aspetto visivo, possiamo subito notare come, stavolta, la Play2 sia stata spremuta un pochettino di più. Forti anche di un maggior lasso di tempo per la programmazione, i ragazzi della EA hanno fatto proprio un ottimo lavoro, meritandosi applausi a scena aperta. Se da un lato già i **reflessi sul parquet** vi baseranno all'istante, la vera forza di **NBA Live** saranno proprio le **animazioni**, mai così realistiche. I giocatori virtuali usciranno dal ruolo di mere comparse grafiche per entrare in quello di veri e propri **cestisti professionisti** dotati di 'anima' propria.

Se questo da un lato può sembrare

un'esagerazione, allora dovrete vedere i **movimenti** che i giocatori fanno sul campo, le **espressioni facciali**, quelle verbali e tutto il resto. Anche il **sistema di controllo** ha subito dei cambiamenti, alcuni sostanziali, che di riflesso hanno reso il prodotto ancora più giocabile e, a onor del vero, non sapremmo se più arcade o simulativo. Andiamo quindi per ordine. La **velocità di gioco** è stata drasticamente ridotta (... finalmente!), quindi in teoria non si dovrebbe vedere più il fastidiosissimo effetto ping-pong delle passate stagioni. In teoria perché la velocità è editabile, quindi potrete aumentarla quando vi pare. A livello di default, comunque, si possono fare delle belle partite ragionate, con gli **schemi pre-impostati** e con tutto quanto per benino.

NON TI VEDO BENE!

In mezzo a cotanta bellezza, qualche imperfezione c'è. La più clamorosa è sicuramente la **gestione delle telecamere**, non sempre ottimizzata. A tal proposito, la E.A. ha puntato sicuramente sulla visuale da **fondo campo**, che per quanto risulti spettacolare, dopo poco finisce per stufare. Purtroppo quella classica ha il difetto di rimanere troppo **vicina al campo**, 'nascondendo' il resto della squadra. Difettuccio che nulla toglie alla valutazione finale del gioco, che rimane comunque la punta di diamante del genere e lascia finalmente intravedere le reali possibilità della nostra console preferita.

UN COMMENTO DEGNO DI TALE NOME

Se c'è una cosa che abbiamo sempre preferito nei giochi di basket rispetto a quelli di calcio, è il **commento**. Noioso e spesso fuori tempo quello dell'accoppiata Bulgarelli-Caputi, addirittura inascoltabile quello della serie di ISS PRO e così via. **Guido Bagatta**, sarà che ne capisce parecchio, sarà che è convincente di natura, riesce sempre a imbastire un commento degno di una partita vera. Sempre pertinente, azzeccato e soprattutto mai ripetitivo. Evvai, Guido!!



La gestione delle matricole è una delle cose più intriganti della serie.



Una jungla elettronica che cambia col ritmo delle mani. Uno skyline di wireframe: più sparo, più faccio centro, e tutto diventa più dettagliato.

PLAY2 VOTO

7,5

Assegnare dei voti ai parametri che usiamo per i giochi normali non sarebbe giusto. E' già piuttosto difficile (e avvilente) portare sulle due dimensioni cartacee un concetto di gioco come quello di Rez: giudicarne la grafica e l'audio con criteri normali sarebbe addirittura demenziale. Come sarebbe riduttivo dare un 10 all'originalità, visto che giochi originali come Rez non ne esistono - eccezion fatta per il "gemello" Vib ribbon su PSX che però non ha lo stesso appeal perché non potrà beneficiare della potenza di PS2. In definitiva, un gioco inclassificabile, con l'accezione più positiva del termine. Ma siccome si infila nella PS2 e si gioca con un pad, almeno un voto glielo abbiamo voluto dare.

REZ

La frequenza più bassa che può percepire l'orecchio umano è circa **20 Hz**, la più alta è **20 KhZ**. Immaginate ora che senso di incombenza può generare un **suono puro** che parte dal fondo della scala, dai venti hertz, e sale, sale, sale. Sale d'intensità, sale di frequenza, sale di timbrica. L'imminenza fatta suono, che stimola un senso e coinvolge di riflesso gli altri quattro: una copertura globale. **Kandinsky** era russo, e pittore; anche se il termine è riduttivo. Non si può definire un semplice pittore il principe dell'**astrattismo**, il prete che celebrò il matrimonio tra la musica e l'arte visiva, l'uomo che seppe far diventare geometrico il fluido, che trasformò la materia organica in **illusione ottica**. Kandinsky era un **hacker**.

Tetsuya Mizuguchi è il lead designer che sta dietro al team della **United Game Artist**, il team che ha sviluppato **Rez** per conto della Sega. Rez. Una volta non si chiamava così. Si chiamava **K-Project** e la K stava per Kandinsky. Ma tranquilli, Rez non è un simulatore di pittore giapponese.

ILLUSIONE OTTICA



LA NUOVA CAMPAGNA ESSELUNGA:
NASO O MENTO?

REVIEW

REZ



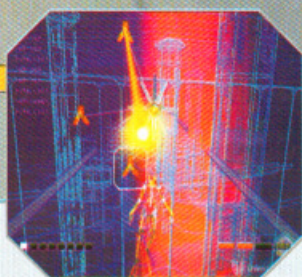
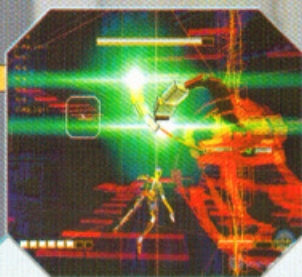
TETSUYA MIZUGUCHI

Io sono Tetsuya Mizuguchi e ho creato **Space Channel 5** e **Sega Rally**. Sì, mi piace spaziare. Tempo fa sono andato al ristorante giapponese con **Masaya Matsuura**, l'altro folle che ha inventato **Vib Ribbon**, e abbiamo esagerato: troppo sushi quella sera! O è stata la vasca di sashimi che mi sono scofanato dopo, da solo? Comunque sia, mi sono

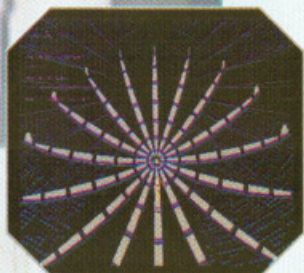
appiccicato al computer e ho attaccato Windows Media Player, ho messo su la colonna sonora di **Wip3out** e mi sono messo a fissare il caleidoscopio di colori generati dalla musica. Tra un pezzo e l'altro, mi sono vuotato una bottiglia di saké e tutti i Kandinsky appesi ai muri hanno cominciato a muoversi. Sembrava un film, l'acido incrocio tra **Il Tagliaerba** e **Tron**... Quando mi sono alzato di scatto per controllare la cottura degli spaghetti di soia, ho sparato una craniata sulla katana appesa dietro di me e sono svenuto. Nel delirio ho visto il coniglio di Vibri che ballava come John Travolta e rappava come Parappa e diventava sempre più grosso, più grosso... Nelle orecchie i suoni di **Panzer Dragoon** risuonavano come cannonate. Avevo lasciato la console accesa dal giorno prima. Quando mi sono ripreso, ho aperto i tool di sviluppo e ho pensato a un **musical shooter** e poi è nato **Rez**.

GIAPPONE PERVERSO

Perché non stimolare anche il **tatto**? Dopotutto è il contatto che trasmette l'impulso. Ma noi europei non siamo così sottili. I giapponesi sì. Sono dei perversi o dei pervertiti quelli che inventano una periferica USB da collegare alla PS2 destinata solo e unicamente al **force feedback**? Testualmente: "... una periferica vibrante che va dappertutto per un'esperienza completa che coinvolge tutto il corpo". Noi siamo grossolani, loro sono sottili, noi non abbiamo la **Rez Japanese Limited Edition** e loro sì. E magari qualcuno la localizzerà? Sì, giusto per adattarla agli 'standard europei'...



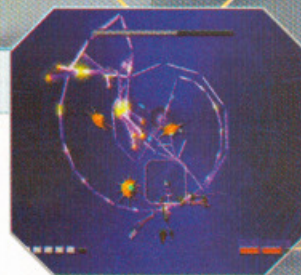
MUSICAL SHOOTER



Fluttuo nel **cyberspazio**. Tutto intorno a me è luce e colore e silenzio. Il livello scorre verso di me, in una tridimensionalità che non si vedeva dai tempi di **Battlezone** in sala giochi. Cominciano ad arrivare i bersagli. Il virus. Li aggancio col mio sistema di lock-on, otto alla volta. Ah! **Silent Bomber** mi fa un baffo a tortiglione! Appena aggancio il primo bersaglio produco un **suono**, appena gli sparo ne produco un altro, quando esplode ne fa un terzo. E la pompa comincia a pompare.... TUN-ZA! TUN-ZA! TUN-ZA! Se non fosse così avveniristico, direi che è quasi cafone. I suoni prodotti dipendono dal numero e dal tipo di **bersagli** e la successione dei suoni dal ritmo con cui sparo. Un calderone musicale al quale si aggiungono gradualmente sempre più rumori, musiche, ritmi, colori. In dipendenza dal tempo e dal beat che impartisco, la musica cambia altrettanto gradualmente e insieme a essa anche l'**aspetto del livello** che percorro. Si aggiunge livello, si aggiunge dettaglio, si aggiunge complessità. La musica influenza il gioco e la **grafica** e il gioco influenzano la musica. Ah, quel Masaya Matsuu la sa lunga!...



HACKER



Sono un **hacker**. Mi infiltro nei sistemi come mi infilo i guanti. Facilmente. Easy on, easy off. Sembro uscito da un sogno ubriaco di Gibson. Non sono tanto distante da voi, solo qualche anno più avanti. La Rete si estende ovunque, si incrocia, si snoda, protende, estrude, incrocia ancora e ancora. Mille spire di un serpente elettronico dalle mille teste. **Eden** è il cuore di tutto, un paradiso virtuale, il gotha dell'Intelligenza Artificiale. Eden è il global data network e noi dipendiamo da esso.

Ora Eden è malato, ha contratto un virus, si è chiuso su se stesso come un animale ferito e ha le difese rafforzate al massimo e l'AI è diventata Antelligenza Irtificiale. Ora io entro, divento liquido, solido, cambio forma, mi faccio elettrico, bacio la Bella Addormentata e risveglio Eden.



GAME OVER

Svegliate il dj virtuale che è in voi. Mixate, dubbate, crossate, pompate... Ma non è tutta opera vostra. Voi metteteci la dinamica, le **tracce di base** ce le mettono gli artisti techno **Keiichi Sugiyama, Adam Freeland, Ebz, Oval, Coldcut & Tim Bran, Mist** e i **JOUJOUKA** di Tsuyoshi Suzuki. Io non ne conosco neanche uno, ma ascoltando quello che fanno, voglio due di quello che hanno preso loro! Volete provare a tuffarvi nel mondo di **Rez**? Sicuri di avere il 'pensiero laterale' per poterlo affrontare? Come dite? Non siete bravi a sparare, a muovervi, ad andare a tempo? Non importa. Tetsuya ha pensato anche a voi e ha incluso un **Easy Mode** con i danni non attivati. Avete trovato il gioco che potete proporre a **CHIUNQUE** entri in casa vostra. E pensate che non potrà accusarvi di essere "... uno che sta sempre appiccicato ai videogiochi" perché appena vede questa roba, o scappa urlando o ci si appiccica anche lui. E allora ciao!



DI LUCIO PROSPERI



PLAY2 VOTO

SCHEDA DEL GIOCO

6

Un gioco immediato e divertente che alla lunga può risultare un po' troppo ripetitivo...

6

GRAFICA

7

GAMEPLAY

6

AUDIO

5

LONGEVITÀ

5

ORIGINALITÀ

La potenza è nulla senza controllo... Questo discorso vale per un pneumatico, ma anche per un fucile di precisione.



Invece di gettarsi dall'aereo in fiamme, questo qui si preoccupa di spararmi: ce n'è di gente strana!

REVIEW

Silent Scope 2: Dark Silhouette

PIACE

- Divertente e immediato
- Possibilità di giocare in due
- Realizzazione tecnica discreta

NON PIACE

- Alla lunga risulta un po' ripetitivo
- Lo story mode è cortino...



Ci sono due modi per porsi davanti a un **gruppo di terroristi** che vogliono seminare il panico in città... Si può decidere per un'azione alla Rambo, buttandosi a corpo morto - pistola alla mano - nella mischia, sparacchiando a destra e manca o invece agire con molta più calma, come un membro di **Rainbow Six**. Se rientrate nella prima categoria, allora il gioco giusto per voi è **Time Crisis 2**. Se invece fate parte della seconda, allora siete alla pagina corretta, quella di **Silent Scope 2**.

LE SCOPE SILENZIOSE

Ogni volta che si parla di **Silent Scope 2** - è più forte di me - mi viene in mente quello spezzone di **Fantasia** nel quale Topolino, mago improvvisato, rianima delle scope e cerca di farle lavorare al posto suo. Ma questi sono problemi miei... Il gioco c'entra decisamente poco con i lavori domestici, anche se in un certo senso sempre di pulizie si tratta: dovrete infatti far piazza pulita della feccia che vuole spadroneggiare a **Londra** e dintorni. La vostra abilità principe è quella di essere il miglior **cecchino** in circolazione; a voi dunque l'onore di eliminare i nemici uno a uno, cercando di essere il più veloci e precisi possibili. Da questo punto di vista il **sistema di controllo** vi viene ottimamente in aiuto, visto che potrete muovervi velocemente sullo schermo utilizzando il tasto **L2** e quindi - rilasciandolo - attivare lo zoom per centrare il malcapitato. Le cose possono sembrare facili, ma in ogni stage dovrete fare i conti con un **limite di tempo** rigorosissimo e soprattutto con l'attitudine a muoversi degli avversari, che malvolentieri restano fermi a farsi ammazzare... ma guarda un po'! L'**ambientazione** di gioco è molto realistica e vi porterà a sparare per la capitale inglese, tra i picchi innevati (in una fantastica sezione su **motoslitta** a caccia di terroristi sugli sci... che solo per questo meritano di morire, vero Pitone?) e

così via. Nonostante la bellezza delle locazioni, la realizzazione grafica non lascia certo di stuco e l'unica nota davvero positiva è costituita dalle buone **animazioni** di chi ci lascia le penne. Assolutamente mediocri, invece, i **filmati** d'intermezzo, realizzati con il motore di gioco...

VELOCI COME TALPE ASSETATE

Senza ombra di dubbio **Silent Scope 2** risulta un titolo molto divertente che - con la possibilità di giocare anche in coppia con un amico - è in grado di regalare un grande divertimento. Inoltre l'eccellente implementazione del **joypad** (che non fa assolutamente rimpiangere l'impossibilità di utilizzare una pistola) è garanzia di grande immediatezza. L'unico dubbio è legato alla **longevità**, visto che fondamentalmente il sistema di gioco è piuttosto ripetitivo (anche se non mancano **sottogiochi** e variazioni sul tema) e la **lunghezza** dello story mode limitata; inoltre, rispetto al prequel ben poco è stato offerto... Se dunque vi piace il genere credo che non ne resterete delusi, e vi toglierete le vostre brave soddisfazioni a sparacchiare ai cattivi!



I terroristi si muovono sul ponte, inconsapevoli della mia presenza... Ehi tu, fai ciao con la manina!

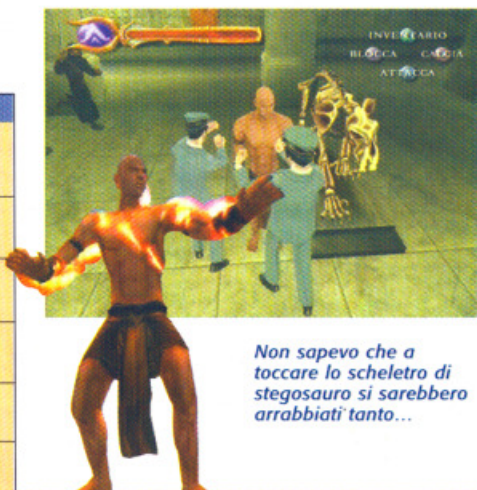


Questo ponte mi sembra di averlo già visto girovagando per Londra... mi sembra!

DI PAOLO NOBILI

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
5,5	5,5 GRAFICA
	6 GAMEPLAY
	6,5 AUDIO
	6 LONGEVITÀ
	5,5 ORIGINALITÀ

Può un videogioco dimostrarsi di tanto migliore del film da cui prende vita? Molto difficile, e *The Mummy Returns* non sfugge alla regola. Bene, adesso sapete cosa vi aspetta...



Non sapevo che a toccare lo scheletro di stegosaurus si sarebbero arrabbiati tanto...

Giù negli scantinati del British Museum si odono scricchiolii e passi sinistri... È una mummia armata di joypad, e sta distruggendo tutte le vetrinette egizie!



Vi siete persi la recensione del primo episodio della mummia? CORRETE SU
www.gamearena.it

REVIEW

the mummy returns

PIACE

- Segue passo passo la versione cinematografica
- Semplicissimo prenderci la mano
- Uno spasso la vibrazione del joypad nella cattura delle anime

NON PIACE

- Graficamente sotto lo standard PS2
- Nelle caverne non si vede proprio niente!
- Riesce a essere contemporaneamente corto e ripetitivo



Dal grande al piccolo schermo, il passo sta diventando proprio breve. *The Mummy Returns* è la trasposizione a 128 bit dell'omonimo film, a sua volta *sequel*, per la gioia dei botteghini, del precedente *La Mummia*. Tutto ciò per dire come il prodotto dell'**Universal Interactive** segua pedissequamente la trama della pellicola. Siamo nel 1933, giusto dieci anni dopo gli eventi del primo episodio, quando l'archeologo esploratore **Rick O'Connell**, e quel nonnino di 6000 anni di nome **Imhotep**, si mettono separatamente alla ricerca del malvagio **Re Scorpione**, levatosi dopo secolari sonni.

UN SARCOFAGO PER DUE

Novità del videogioco è la possibilità di affrontare l'avventura nelle vesti borghesi di O'Connell o in quelle un poco lise della mummia Imhotep. Con il primo comincerete da una pericolosa tomba egizia, mentre, col secondo, dal più tranquillo magazzino della sezione egizia del **British Museum**, dopo essere stati malauguratamente riesumato da inconsolabili adepti. Tutto questo materiale di celluloidi parrebbe adatto a quel sottogenere delle avventure chiamato **survival horror**, ma siamo sulla nobile Ps2, regina dei poligoni e del freddo. E così *The Mummy Return* si presenta come un gioco di azione in terza persona piuttosto standard, con pestaggi, piattaforme e ricerca di oggetti interagibili (chiavi o amuleti egizi che siano) per completare lo scenario. L'egittologo O'Connell si avvale di un set di mosse alla *Tomb Rider*, o, se preferite, alla *Indiana Jones*: calci, pugni, pistola, salti e così via. La sua controparte malvagia, invece, si fa notare per **poteri magici**, tra cui spicca la capacità di **succhiare l'anima** ai malcapitati umani. La macilenta mummia degrada lentamente, e per rifarsi una pelle liscia e profumata dovrà stordire guardie, ninja e poliziotti e sfruttare il momento per papparsi la loro energia vitale (avete presente *Soul Reaver*?).

COME RISPARMIARE TEMPO E HARDWARE
The Mummy Returns è un gioco fin troppo



Strano risveglio per una mummia, nei freddi sotterranei di un museo londinese.

semplice da affrontare, se non vi fossero un paio di particolari a complicarlo. Innanzitutto, la **mapa 3D** degli ambienti manca della direzione del protagonista, poi il sistema di telecamere dimentica spesso il personaggio in un androne o dietro una porta. Se non bastasse, parecchi ambienti sepolcrali sono stanze e corridoi terribilmente **scuri**, lunghi e indistinguibili tra di loro, facendo ricomere all'espedito "apparecchi abbassate e contrasto a manetta" che vorremmo aver dimenticato. Logico che lo stesso pulsante per la visuale libera in questi casi serva proprio a poco... Graficamente, a parte questo risparmio nel disegno degli ambienti, i designer si sono concentrati nella riproduzione degli eroi (studioso avventuriero e nonnino bendato, per chi non avesse capito...) e dei loro comprimari (tra cui l'insopportabile figlioletto **Alex**), che somigliano davvero alle controparti su pellicola. Purtroppo né le goffe **animazioni** sono all'altezza della situazione, né gli ambienti esterni raggiungono la qualità delle **texture** egizie di un *Timesplitter*. Solo i fan delle serie sul grande schermo potranno chiudere un occhio, giusto perché poter prendere le parti del cattivo, anche se mummificato, non è roba di tutti i giorni...

LA PAROLA DI RAMISETTE II

The Mummy Returns si avvale di cutscene realizzate con lo stesso non esaltante motore 3D del gioco, con parlato in



italiano ma senza alcun movimento labiale, come fossero tutti ventriloqui, mummy compresa. Ci si sarebbe aspettati qualcosa di più da una filiazione di un film che ha fatto un uso esorbitante degli **effetti speciali** realizzati in computer grafica. Consoliamoci allora col trailer di *The Mummy Returns*, accessibile dal menu principale di gioco...



DI MATTEO POZZI



PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6	6 GRAFICA
	6 GAMEPLAY
	4 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	7 ORIGINALITÀ

Un racing futuristico dalle spettacolari ambientazioni, che cerca di non adeguarsi alle cliché del genere di *Wipeout*, innestandovi qualche buona idea.

Ah, l'industria culturale: che gran confusione! Licenze e marchi registrati che si accavallano, giochi tratti da libri, giochi che diventano film o, come in questo caso, giochi ispirati a film usciti ormai da un lustro...



Un taxi giallo che vola!? Ma che assurdità, lo sanno tutti che i taxi non sono gialli.

REVIEW

new york race

PIACE

- Modello di guida impegnativo (dipende dai punti di vista)
- Favolosi gli scenari della futura NY
- Modalità discretamente assortite

NON PIACE

- Modello di guida ostico (dipende dai punti di vista)
- Qualche rallentamento grafico, sonoro inesistente, musiche tediose
- Povero di elementi di contorno (opzioni, bonus, power-up ecc.)

KEIRIN

La modalità principale di NYR è il **Campionato**, indispensabile per sbloccare tutte le **12 piste** e le **25 vetture**; un bel diversivo è dato invece dal **Keirin** che, mutuando e distorto il concetto dell'omonima specialità di ciclismo su pista, prevede una gara a 8 lungo un circuito scandito da **checkpoint**: a ognuno di questi, l'ultimo che passa viene eliminato. Semplice, letale e divertente!



New York Race, ce lo dice anzitutto la copertina, è un **racing** ispirato alla pellicola del 1997 *Il Quinto Elemento*, a opera del bravo e fracassone regista francese **Luc Besson** (autore di *Nikita* e *Leon* e sceneggiatore dei due *Taxi*). La storia del film era quella di un tassista newyorkese del XXIII secolo (2215, per l'esattezza), interpretato dal mitico **Bruce Willis**, impegnato a salvare la Terra dalla distruzione blah blah. Pezzo forte dell'opera, oltre al metro e mezzo di gambe della co-protagonista **Milla Jovovich**, erano le scenografie della **New York** del futuro, concepite da due eccelsi fumettisti sci-fi come **Moebius** e **Mézières**. Il risultato, un labirinto di grattacieli solcato a ogni altitudine da **autovetture volanti**, è stato a quanto pare tanto impressionante da meritarsi questo spin-off di produzione interamente francese (il team di sviluppo è quello della **Kalisto**).

VOLARE: NEL GRIGIO DIPINTO DI GRIGIO

Del film, in pratica, rimane giusto l'ipertecnologica **ambientazione**, a metà fra le utopie del futurista **Sant'Elia** e gli incubi di *Blade Runner*: del vecchio



Altro che autovelo, qui se superi i limiti di velocità ti sparano! Roba da matti...

Bruce, come del resto già fu in *Die Hard Trilogy 2*, non c'è traccia (anche se la sola vettura inizialmente disponibile è proprio il suo randico taxi **GMT Photon**), e anche gli altri personaggi, compresa l'eccezionale **Leeloo**, sono ridotti a microscopiche iconcine, giusto per dare un nome agli **avversari** (14 in totale). L'ambiente in questione, però, è bello tosto e dà il suo perché all'intero gioco: le autovetture non sono infatti delle navicelle antigravitazionali alla *Wipeout* ma delle vere e proprie **macchine volanti**, cosa che permette loro di svincolarsi definitivamente da ogni superficie e fluttuare liberamente, a qualsiasi altezza, nelle strette strade (o, meglio, 'spazi') fra gli skyscraper. Tre le **classi** delle vetture: **Speeder** (schegge ma fragili), **Cruiser** (grossi e lenti) e **Hovercar** (aurea mediocritas).

THE WAY OUT IS THROUGH

Il **modello di guida** deriva logicamente dalla natura dei veicoli, e prevede, oltre alle classiche funzioni di accelerazione, freno, sterzo, uso del **power-up** (missili, turbo, scudi e poco altro) e... ehm, **clacson**, la fondamentale **picchiata**, e, sui quattro tasti dorsali (uno per direzione), dei piccoli ma decisi **spostamenti** utili per schivare gli ostacoli dell'invasiva architettura futuristica. Il risultato è un **sistema di controllo** che, unito all'intrinseca difficoltà della simulazione, rende l'approccio a NYR piuttosto traumatico. Come sempre, però, la pratica rende perfetti, e la laboriosità del tutto può quindi anche trasformarsi in pregio. Ciò che difettosa è e difettosa rimane è invece la realizzazione tecnica: la **grafica**, pur splendida quanto a scenari (che variano peraltro dal luminoso **Jet Set** ai quartieri della **Classe Media** giù fino a **Chinatown** e agli oscuri **bassifondi**), subisce talvolta inaccettabili rallentamenti, e l'**audio** oscilla fra il 'non pervenuto' degli effetti sonori (poco più che ronzii) e il 'fastidioso' delle ripetitive basi musicali **techno**. Un peccato, perché l'idea di fondo avrebbe meritato una qualità ineccepibile. La strada PS2 è tracciata, comunque: continuare così.



DI LUCIO PROSPERI

PLAY2 VOTO	SCHEDE DEL GIOCO
6	7 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	5 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ

Azione allo stato puro... questo è *Headhunter*. Peccato che alla lunga si avverta una certa mancanza di profondità.

**Un uomo solo contro tutti...
Però questa volta non si tratta
di un supereroe qualunque, ma
dell'Ottusangolo in persona!!!**



La mira automatica aiuta non poco, ma dovrete essere comunque molto veloci.

GAME ARENA
Scarica la colonna sonora di *Headhunter* nella sezione **DOWNLOAD** di www.gamearena.it



Ma se sparo alla pompa di benzina faccio saltare in aria tutto? Purtroppo no...

REVIEW

headhunter

PIACE

- Azione allo stato puro!
- Potete sparare e guidare la moto.
- Il protagonista assomiglia all'Ottusangolo...

NON PIACE

- ...appunto!
- Spesso si sente la mancanza di una certa libertà d'azione.
- Gameplay molto arcade, cosa che potrebbe non piacere a tutti!



Ebbene sì, nonostante alla **Sega** neghino e non ne vogliano sapere di dichiararlo pubblicamente, noi di Planet PlayStation abbiamo scoperto la verità! Gli sviluppatori nipponici, evidentemente, devono essere rimasti folgorati dalle performances di **Sergio** (ribattezzato dalla Gialappa's - per le sue doti intellettive - l'**Ottusangolo**) durante la passata edizione del **Grande Fratello** e hanno deciso di farlo diventare il protagonista del loro nuovo action game: **Headhunter**.

E TARICONE?

Alla Sega, ovviamente per non pagare i salatissimi diritti della trasmissione che tanto successo ha avuto lo scorso anno (quest'anno un po' meno, nonostante le tette di **Mascia**), si sono limitati a riprendere le fattezze dell'Ottusangolo, cambiargli le generalità (**John Ward**, il limitato sforzo di fantasia è ulteriore conferma del furto perpetrato ai danni di Daria Bignardi & co.) e sbatterlo nel bel mezzo di una situazione intricata e ricca d'azione. D'altra parte Sergio ha decisamente il fisico adatto (frutto di anni e anni di **surf** sulle spiagge della California) e per aumentare a dismisura il suo fascino gli sviluppatori gli hanno aggiunto la possibilità d'indossare gli **occhiali da sole** (che non servono assolutamente a niente!) durante i vari stage. Lasciando da parte i discorsi di diritti e somiglianze (che eventualmente riprenderemo in sede di recensione), resta la buona impressione che il gioco è in grado di offrire. Innanzitutto la **meccanica** risulta decisamente varia, visto che si alterneranno sezioni a **pie di** con altre a bordo di una bella **moto** che - nonostante la giocabilità non sia certo quella di un racing - offre una buona **velocità** (unita alla presenza del traffico all'interno della città). A voi il compito di raggiungere i vari punti segnati sulla mappa e quindi sfruttare le abilità di Ottusang... pardon, John, per eliminare i vari nemici. Quali abilità? Oltre alla precisione nello **sparare**, vanno segnalate la capacità di muoversi rasente i **muir**, silenziosamente come

una rana, e di **rotolarsi** come un mastino napoletano con le pulci.

TUTTI A CASA...

Headhunter, nonostante la varietà del gameplay e alcuni spunti interessanti, al momento soffre di una bassissima **Intelligenza Artificiale** (degli altri veicoli in giro per le strade, ma anche dei nemici) e soprattutto di una scarsissima **interazione** con l'ambiente, cosa che vi costringerà a compiere esattamente quello che i programmatori hanno studiato per voi. Molto spesso sembra di avere a che fare con un **gioco da sala**, con tutti i pregi e i difetti che questo comporta: immediatezza ma **limitata profondità**, per riassumere in due parole. Un'ultima notazione va senza dubbio ai lunghissimi e frequenti **filmati** che intervalleranno lo svolgimento dell'azione e che serviranno a introdurvi all'interno di un futuro prossimo, caratterizzato dalla commercializzazione esasperata degli **organi** per rendere le persone sempre più belle e perfette (addirittura gli organi... forse avevano finito il silicene! A questo punto ci aspettiamo di vedere anche Mascia in uno degli stage più avanzati).



Silenziarsi come una rana e scattanti come una faina, cercate di sorprendere il nemico.



Ma quanti bei computer... Chissà se trovo quel portatile che mi serviva.

DI LUCIO PROSPERI



Tutte le più belle
simulazioni di guida
su

www.gamearena.it

PLAY2 VOTO

SCHEDA DEL GIOCO

5

Ottima e originale l'idea, ma il gioco non riesce a offrire quel tocco in più per risultare anche giocabile e divertente.

7

GRAFICA

5

GAMEPLAY

6

AUDIO

5

LONGEVITÀ

8

ORIGINALITÀ



Sono grandi, sono ingombranti e in autostrada hanno sempre ragione loro... O forse pensate di potervi mettere a discutere con dei bestioni di svariate tonnellate?

REVIEW

18 wheeler pro trucker

PIACE

- Si guidano dei bestioni belli tamam!
- Graficamente ben fatto, con alcuni tocchi di classe
- Senza dubbio originale

NON PIACE

- La sensazione di velocità: questa sconosciuta!
- Il livello di difficoltà è alto
- Dopo pochi minuti di gioco il divertimento se ne va...



Questa proprio ci mancava. Spesso e volentieri abbiamo criticato i programmatori che si limitano a fare il compito quando si tratta di realizzare un nuovo gioco. La PS2 sembra infatti essere diventata la succursale di un

autonoleggio, tanti sono i racing games a disposizione, di tutti i tipi, forma e qualità. Probabilmente molti tra voi cominciano ad averne abbastanza di sedersi al volante di bolidi da 500 cavalli o di sfrecciare lungo i rettilinei del campionato di Formula 1. Per loro – ma anche per tutti gli altri – è arrivato **18 Wheeler**, il primo simulatore di camion!

SPEDITO, CONSEGNATO

C'erano due modi diversi di realizzare un prodotto di questo tipo: una simulazione e un arcade. Nel primo caso si sarebbero potuti indossare i panni del camionista e quindi dedicarsi al giro delle consegne, percorrendo in lungo e in largo le autostrade di tutta Europa... Sarebbe stato molto realistico, ma forse un tantino noiosetto. Quelli della Acclaim hanno deciso perciò di realizzare un bell'arcade, con tanto di checkpoint da raggiungere entro un certo limite di tempo. La cosa risulta piuttosto efficace, anche perché il vostro 'veicolo lungo' si troverà a muoversi (con tanto di rimorchio in stile autobotte di benzina) nel bel mezzo del tipico traffico da tangenziale: decine di vetture (tra cui anche quei simpaticoni che si piazzano nella corsia centrale a 60 all'ora e non si spostano, quasi l'avessero presa in affitto per tutto il giorno!) e camion, compreso quello del vostro rivale. Non vi basterà infatti tagliare di volta in volta i checkpoint, ma dovrete tentare anche di piazzare il vostro muso davanti a quello di un altro camionista folle...

La parola 'folle' non è utilizzata a caso, vista la disponibilità di guidatori tra cui potete scegliere: c'è il tipico texano, il nero con pettinatura alla

Afroman, il panzone che si aggira a petto nudo con il gilet e la tipina bionda, capace però di stenderli in una sfida a braccio di ferro... Vista la particolarità dei soggetti è facile immaginare il design dei loro camion, contraddistinti da cabine di varie forme e colori e interni caratterizzati dalla presenza di vari gingilli: dalle piantine stradali alle collanine attaccate allo specchietto e così via.

FERMarsi A FARE BENZINA

Se tutto il contorno è fatto in modo molto curato – e la cosa trova ulteriore conferma analizzando l'aspetto grafico, con una buona realizzazione dei camion e delle ambientazioni di viaggio – qualche dubbio viene in merito al sistema di controllo e alla giocabilità. Innanzitutto, il vostro bestione dispone solamente di tre marce, bassa, alta e retromarcia, che dovrete imparare a gestire a seconda della pendenza della strada (ricordatevi che avete pur sempre un carico di svariate tonnellate...). Questa caratteristica, propria dell'essere camionesco, si ripercuote però sulla sensazione di velocità e sul divertimento. **18 Wheeler**, infatti, è piuttosto lento...

Il problema non sta certo nel motore di gioco (che anzi fa discretamente il suo dovere), ma nella natura stessa del prodotto: trattandosi di un simulatore di camion è difficile aspettarsi velocità superiori ai 120 km/h. E questo finisce con il penalizzare eccessivamente il lavoro della Acclaim, limitando sensibilmente il coinvolgimento. Perciò **18 Wheeler**, nonostante sfrutti un'idea decisamente originale, resta un prodotto piuttosto deludente e divertente solamente per un breve periodo...



Ecco il vostro bestione con rimorchio impegnato in un parcheggio: roba da niente!

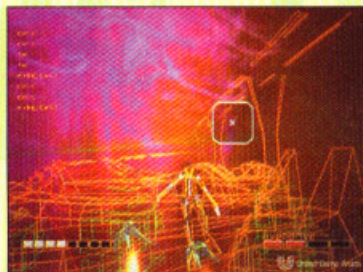


Perché in ogni gioco di guida ci deve essere – a un certo punto – un elicottero che passa?



Potrete interagire con numerosi elementi stradali, anche in modo... distruttivo!

the watcher



Dopo aver giocato in sordina per diversi mesi, la PS2 si è accaparrata il proscenio di fine anno con una serie di titoli davvero notevoli: **Pro Evolution Soccer**, **Silent Hill 2** e **Devil May Cry**, tanto per citarne alcuni, rappresentano già da soli altrettante ragioni valide per acquistare una PS2. Ma siccome il 2002 è già iniziato, e Sony sente la pressione di Xbox, sono in dirittura d'arrivo nuovi giochi che faranno la gioia di tutti gli appassionati. Un nome su tutti, il più atteso: **Metal Gear Solid 2**! Dopo il clamoroso successo ottenuto da Solid Snake negli States, è quasi pronta la versione europea del gioco, che sarà nei negozi il prossimo 22 febbraio: una data da segnare col pennarellone rosso sul calendario! Febbraio è anche il mese di un altro atteso illustre, **Wipeout Fusion**, che Sony ha assicurato sarà nei negozi il 6 febbraio (tuttavia, dopo innumerevoli rinvii, non sappiamo più se fidarci o meno...). Per gennaio, invece, sono attesi altri titoli interessanti, da **Ecco: The Dolphin** al promettente e psichedelico **Rez**. Arriverà invece a marzo il secondo episodio di **Starfighter**, un gioco che riscosse un notevole successo quando uscì un anno fa. Insomma: se il buon giorno si vede dal mattino, questo 2002 è destinato a riservare molte soddisfazioni ai possessori del Principe Nero!

GIOCO

CASA

USCITA

Assassin	Take 2	gennaio
Gianluca Viali	Midas	gennaio
Centre Court	Midas	gennaio
Lakemaster EX	Midas	gennaio
State of Emergency	Take 2	gennaio
WORMS BLAST	Team17	gennaio
Ace Combat: Distant Thunder	Namco	gennaio
Dropship: United Peace Force	SCEE	gennaio
Ecco the Dolphin	Sega	gennaio
Headhunter	Sega	gennaio
Rez	Sega	gennaio
Nascar Heat	Infogrames	febbraio
Parappa the Rapper 2	SCEE	febbraio
Spec Ops 2	Take 2	febbraio
Star Wars: Racer Revenge	Lucas Arts	febbraio
Moto GP 2	Namco	febbraio
Metal Gear Solid 2	Konami	febbraio
Wipeout Fusion	SCEE	febbraio
Space Race	Infogrames	marzo
Starfighter 2: Jedi Starfighter	Lucas Arts	marzo



Scarica i wallpaper di
Project Eden da

www.gamearena.it

"Tutti per uno e uno per tutti".
Questo motto non è più
un'esclusiva dei Moschettieri, da
quando esiste anche il team di
Project Eden.



PREVIEW

project eden



La potenza di fuoco è diretta conseguenza del tipo di armi che sceglierete di utilizzare.



Le ambientazioni sono curate con estrema attenzione, per regalare atmosfere da futuro decadente...



In molte sezioni è il buio che contribuisce a far aumentare la sensazione di pericolo imminente.



Se il mondo andrà male solo la metà di quanto – da anni – stanno ipotizzando gli sviluppatori di videogames, sarà un vero inferno. Violenza, disperazione, neanche uno straccio di albero, zone malsane e altre invivibili... insomma, uno scenario che più deprimente non si può! Neanche quelli della **Core Design** (sì, sono proprio loro, quelli di **Tomb Raider**) fanno eccezione, visto che **Project Eden** è ambientato in un futuro che più cupo non si può. Le città, tanto per rendere l'idea, si sono stratificate su più livelli, ai vertici dei quali vivono le persone ricche, mentre in basso i poveracci devono contendersi un tozzo di pane vecchio con le pantegane e le scimmie di mare...

PIÙ VA GIÙ E PIÙ TI TIRA SU...

In uno scenario di questo tipo, dove poteva essere inviato il vostro team? Forse a recuperare il gattino della contessa che si è arrampicato su uno degli alberi del primo livello o a beccare un figlio di papà che ha imbrattato il muro di una villa? Ovviamente no... Vi tocca prendere baracca e burattini e farvi un biglietto di sola andata per il livello più basso, popolato da una **feccia** che si stenta a definire umana. Fortunatamente la vostra squadra non è proprio alle prime armi e i **quattro** componenti sono quanto di meglio ci sia in giro: un tipo **pelato** molto deciso (che sembra essere il capo), un atletico **uomo di colore**, una **fanciulla** che niente ha da invidiare alla capacità d'azione di Lara Croft (anche se ha meno tette, particolare da non trascurare) e un **robotto** che sembra il fratello robusto di Robocop. A voi il compito di guidare il team, sfruttando abilmente le **caratteristiche** di ogni personaggio. La peculiarità di **Project Eden** è proprio quella di poter utilizzare i quattro agenti in completa autonomia, decidendo di volta in volta chi è più adatto per un certo compito o stabilendo in che modo debbano collaborare tra loro. Questo obbliga il gioco a offrire un livello d'Intelligenza Artificiale davvero elevato, cosa che in questa



Questi due loschi figuri cercano di farmi credere che sono due nobili che si sono smarriti in questa fogna di città... Non ci credo.

preview avviene solamente a tratti...
Al review code, l'ardua sentenza!

SPORCO E UNTO

Il **sistema di controllo** non appare di facilissima gestione: non tanto perché non sia implementato con cura, ma perché piuttosto **complesso**, visto che è necessario utilizzare tutti i tasti del joystick. In questo modo si riesce ad avere la piena padronanza dei quattro agenti, passando anche **da uno all'altro** con la semplice pressione di un tasto. Tra le varie abilità a disposizione sono senza dubbio degne di nota la **comunicazione vocale** (grazie alla quale impartire ordini ai compagni) e la possibilità di utilizzare vari **gadget** (all'inizio si tratta della **torcia**). Il movimento di ogni membro è garantito dall'utilizzo contemporaneo dei due stick analogici, come in un qualunque **sparatutto in soggettiva**; la cosa non appare comodissima e – come sempre – necessita di un certo periodo di prova. Senza dubbio il gioco della Core rappresenta un "project" piuttosto ambizioso, in grado di stabilire un nuovo standard all'interno degli action game. Tutto dipenderà da come, nella versione finale, sarà stata implementata la **gestione del team** e l'**Intelligenza Artificiale**. Comunque, le premesse sono interessanti!

DI STEFANO VANINI

A volte i giochi possono essere strani, a volte bellissimi, a volte tutte e due le cose insieme... Giants: Citizen Kabuto arriverà tra breve su PS2 dopo avere messo a ferro e fuoco il mondo dei PC, e non è affatto male!



Scarica i
wallpaper da

www.gamearena.it



PREVIEW

giants: citizen kabuto



Giants: Citizen Kabuto è uscito per PC l'anno scorso e ha avuto un successo notevole, generando una coda di interesse talmente consistente da convincere chi di dovere a sviluppare anche una versione per PS2, probabilmente l'unica console (al momento dell'inizio dei lavori) che potesse



Ma che simpatica costruzione rossa... sembra un tempio buddista... Dove stanno i bonzi?

ospitare la miriade di **colori, suoni e ambienti tridimensionali** che il titolo proponeva nella gloria del PC e delle schede video più recenti.

Fatto sta che ora siamo qui con una bella copia preview di **Giants: Citizen Kabuto**, pronti a darle una bella occhiata, cercando di capire dove andranno a parare e quanto margine di miglioramento ci può essere di qui al prodotto finale!

CONOSCETE LA STORIA DI QUELLO CHE FINISCE SUL PIANETA INESPLORATO?

Di solito vede veramente poco dell'**ambiente** che lo circonda, un po' perché tende a morire nell'impatto col pianeta medesimo, un po' perché i pianeti sconosciuti di solito lo sono perché da lì non è mai tornato nessuno. Finita l'ora di filosofia, possiamo parlare della **trama**: nei panni di strani soldati dell'altrettanto strana razza dei **Meccaryn** dovremo

cercare di raggiungere una serie di obiettivi fissati di missione in missione (tra questi, riuscire a riunire il plotoncino di goffi militari dai nomi che ricordano un po' dei supermercati: **Baz, Tel, Reg, Gordon e Bennet**). Una volta raggiunta la superficie del pianeta, sarete quindi soli contro tutte le minacce che questo può contrapporvi e dovete dare fondo alla vostra riserva di spirito di sopravvivenza - e alle munizioni di una bella **pistolona** - per convincere le creature indigene a non comprendervi nel loro menu.

Una volta riuniti gli 'amichetti' dovete cercare di **vivere** sul pianeta nella maniera migliore possibile, curando di durare a lungo ma non solo, visto che dovete anche preoccuparvi di stabilire proficue **alleanze** con le creature potenzialmente più pericolose, aggredendo magari quelle che sulle prime vi sembreranno più deboli; una bella ripassata al Principe di Machiavelli potrà quindi tornarvi utile, con tutti i bei consigli che soleva ammannire. Tra i primi piccoli disponibili a essere sottomessi troviamo gli **Smarties** che, lungi dall'essere delle ovali e colorate pastiglie al cioccolato, potranno aiutarvi nella creazione e nella realizzazione di una vasta serie di **accessori** e power up che potranno dar riparo ai Meccaryn così come rendere più efficace, se non addirittura letale, il loro potenziale offensivo.

LE MIETITRICI MARINE E TANTO ALTRO

Premettiamo che non c'entrano assolutamente nulla i vari giochi dedicati a **Dune** su PC e nemmeno il **Solitary Reaper** di William Wordsworth. Le **Sea Reaper** sono infatti un'altra razza giocabile con obiettivi ben differenti dai **Meccaryn** e persino dal terribile **Kabuto**; con i primi le simpatiche ragazze di mare ce l'hanno a morte per via dell'arroganza con la quale i Meccaryn si sono installati sul pianeta e danno per scontato di esserne i padroni, mentre la rabbia nei confronti del secondo (che tra l'altro è una loro misteriosa creazione) è mutuata dal fatto che il gigantesco Kabuto le ha costrette a vivere nelle **profondità del mare** e loro devono avere impiegato un bel po' di tempo per

imparare a respirare sott'acqua.

Le **Sea Reaper** hanno però un'**attitudine magica** che le consente di imparare e utilizzare fino a **12 magie**, tutte molto efficaci e interessanti come i **muri di fuoco** o la capacità di **rimpicciolire i nemici** per poi schiacciarli a mo' di scarafaggio, praticamente come in **Doom**! Se invece siete attratti dalla cieca violenza fine a se stessa potrete giocare con il simpatico **Kabuto**, un tipo che è in grado di sgranocchiare come una pannocchia alla fiera degli Oh Bei Oh Bei praticamente qualunque cosa!

Da questo quadro risulta chiaro che la **strategia** dei giocatori-Kabuto sarà ovviamente meno sottile di chi deciderà di impersonare le altre razze disponibili, ma sembra che comunque il tutto sia abbastanza divertente. Alla **Interplay** hanno deciso di eliminare tutte le features multiplayer che avevano fatto la fortuna del gioco PC, ma quanto è stato tolto dovrebbe essere stato sostituito con una sufficiente quantità di materiale atto a completare il tutto. Con **16 livelli** a disposizione e **45 missioni** annunciate **Giants: Citizen Kabuto** promette un gameplay piuttosto vario e una **longevità** notevole, indirizzandosi a tutti quei giocatori che non amano correre in macchina e odiano i giochi dove si corre dietro a delle sfere di cuoio. Restiamo in attesa - con molta curiosità - del prodotto finito per provare qualcosa di nuovo.



Ricordate... più sono grossi e più fanno rumore quando cadono per terra!

Alla PS2 mancavano ancora giochi strani e difficilmente catalogabili: prima è arrivato Rez, e ora tocca a Polaroid Pete...



Fotografie? Se vuoi vederne di piacevolissime dai un'occhiata al BABE-O-RAMA su www.gamearena.it



Bene! Macchina carica, sorriso spianato e quindi... siamo pronti per andare a caccia di scoop!

PREVIEW

polaroid pete



Ecco Pete dopo avere guadagnato uno dei vari power up, in questo caso un "velocizzatore".



Qui ci manca decisamente una traduzione. Polaroid sarà la prima parola o la seconda? Il 2 è facile da tradurre...

IL PREMIO PULITZER

Joseph Pulitzer viene unanimemente considerato il padre fondatore del giornalismo americano. Scrivendo il suo testamento nel 1904, Pulitzer pose le basi di quelli che sarebbero diventati i premi assegnati dopo la morte come incentivo al raggiungimento dell'eccellenza 'nell'arte di informare', specificando che quattro riconoscimenti avrebbero dovuto essere assegnati all'ambito del giornalismo, quattro alla drammaturgia e alle lettere, uno all'educazione e quattro dedicati al 'traveling scholarships'. Con il passare degli anni, ovviamente, l'elenco dei premi si è ampliato per restare al passo coi tempi tanto che - nel 1999 - è stato istituito il premio anche per il giornalismo on-line.



Parliamone. Perché mai un redattore di una rivista che tratta videogiochi non potrà mai vincere il premio

Pulitzer? Perché quello è giornalismo serio? Ma fateci il piacere! Come sapete bene, **giocare** è un'occupazione serissima e scrivere - a volte - può esserlo ancora di più. In questo caso è particolarmente delicato parlarvi di **Polaroid Pete**, o quanto meno darvi una prima impressione circa un gioco che sembra già bello e pronto per gli scaffali, posto che si riesca a definire su 'quali' scaffali possa finire.

PULITZER? SÌ, PULITZER LA REDATZIONER CON LA TSCOPAR!

Ok, non stavo mica scherzando. È **Pete Goldman** (reporter del Planet News, giuro che è così e non c'è nessuna autoc elebrazione) che deve vincere il prestigioso premio e sarà vostra cura aiutarlo nell'impresa. Malgrado la faccia da scemo, Pete è una delle punte di diamante del giornale per il quale lavora e viene spedito qua e là alla ricerca di **scoop** o con il compito di confermare o sbugiardare le voci più strane; avete quindi capito che si tratta di un titolo **a missioni**, con obiettivi e punteggi assegnati all'inizio di ogni livello e che, sarà un caso oppure no, sulle prime può anche piacere. A seconda dei soggetti e degli eventi che immortalarete con la vostra fida **Polaroid**, il Direttore del **Planet Times** vi assegnerà un punteggio che - se mancherete di riprendere il vero obiettivo della missione comunicatovi unicamente in **inglese** - non sarà mai sufficiente a garantirvi il suo superamento. Con il passare del tempo, però, il divertimento scema abbastanza velocemente a causa della **ripetitività** del gameplay e non bastano certo i **fondali** che ricordano da matti quelli di **Point Blank** o i timidi **colori pastello** per garantire la sufficienza a questo gioco della **JVC**, tra l'altro realizzato dal team giapponese della **Irem**, responsabile di **R-Type** su cabinato arcade.



Potete fare anche più di una foto allo stesso soggetto: certamente il Direttore non sarà proprio contentissimo...

NON SARÀ BRUTTO MA...

Convince poco. Certo non si può accendere la motosega redazionale per un'anteprima, e io sono un po' come Lupo-De-Lupis-il-Hupo-buono... ma resta forte la sensazione che anche con un lasso di tempo sufficiente e risorse adeguate **Polaroid Pete** non riesca a migliorare quello che sembra proprio il difetto maggiore del gioco: la quasi totale **mancanza di varietà**. Visto con gli occhi di un giocatore giovanissimo, invece, questo gioco potrebbe invece essere un mezzo capolavoro anche in considerazione della totale assenza di **violenza**, di una difficoltà calibrata su livelli piuttosto blandi e di un'ambientazione piacevole. Pertanto, è un'impresa ardua cercare di dare un giudizio che non faccia leva sui sentimenti del giocatore maturo e che nel contempo tenga conto di quanto può piacere a un neofita. Mettiamola così: se avessi un fratello più piccolo (molto) potrei essermi risolto il problema del **regalo di compleanno**, mentre se avessi un gemello (immagine agghiacciante) mi orienterei su altro, magari un bel cesto pieno di fruttini di marzapane. Aspettiamo quindi la versione finale, anche se crediamo di poterci sbilanciare affermando che le migliori non saranno certamente tali da rendere **Polaroid Pete** uno dei titoli imperdibili per PS2; su PSX avrebbe forse potuto divenire un must, o una mania sulla scia di **Parappa the Rapper**.

action replay 2 V2

Imbrogliare regala sempre quel sottilissimo piacere, quella soddisfazione che muoversi all'interno della legge non riesce a offrire... Ma la cosa vale anche per i videogames?

C'è innegabile che mettere a segno qualche 'colpo gobbo' regali grandi soddisfazioni... Non si parla, ovviamente, di cose illegali, ma semplicemente di qualche piccola gabola. Volete mettere la soddisfazione di entrare allo stadio senza pagare, di fare il pieno con i buoni carburante di un amico o mangiare utilizzando i ticket della propria fidanzata? Oppure riuscire a vendere quel catorcio, che vi ostinate a chiamare macchina, guadagnandoci qualche centomila lire? Insomma, tutti noi speriamo prima o poi di guadagnare qualcosina a discapito di qualche babbeo... D'altra parte, mors tua vita mea!

IN GROPPA ALLA CARTUCCIA

Lo stesso discorso può valere anche per i videogames? Ci sono due correnti di pensiero. C'è chi pensa che un gioco debba essere finito, sudandoci sopra, passando notti in bianco e sfornando un

corollario di imprecazioni da lasciare sbigottito Eddie Murphy in **Nudo e Crudo**. C'è invece chi ritiene che ogni mezzo sia lecito... e quando si parla di gabole, cosa c'è di meglio della **Action Replay**?

La popolare cartuccia arriva in una nuova versione - battezzata **V2** - che include una serie impressionante di codici per PS2 e per PlayStation. Questo vuol dire che, una volta inserita la card e caricato il CD (nella confezione ce ne sono due, con i codici rispettivamente per PSX e PS2), potrete selezionare le **cheat** del titolo che vi interessa e quindi caricarlo (inserendo il CD del gioco). Come per magia le gabole saranno attivate e voi potrete avere tutte le **auto di GT3**, i **lottatori di Tekken** e le **squadre segrete di Pro Evolution Soccer**, solo per fare qualche nome. Ovviamente, di ogni singolo titolo potrete decidere quali codici attivare e quali no... il massimo dell'interattività, insomma! Nonostante l'elenco delle cheat disponibili sia vastissimo, mancano una serie di titoli, soprattutto quelli di uscita recentissima. L'inconveniente è facilmente superabile... a patto di disporre di un PC e di una connessione a Internet. Collegandosi al



sito www.codejunkies.com, infatti, potrete trovare tutti gli **ultimi trucchi** e inserirli comodamente nell'apposita sezione (con tanto di tastiera a video!). In questo modo avrete la possibilità di aggiornare la vostra **AR2** e non permettere a nessun gioco di avere segreti per voi!

E IN PIÙ... DVD!

Come se non bastasse quanto è già in grado di offrire, la **Action Replay 2 V2** garantisce un'ulteriore feature che farà contenti tutti gli appassionati di **cinema**. La cartuccia, infatti, assolve alle stesse funzioni del **DVD Region X**, annullando il limite regionale, ovvero quel **codice** che inibisce la visione di un disco non appartenente all'area europea. In altre parole, con questa card potrete visionare un qualunque tipo di DVD: americano, australiano, cinese... E inoltre verranno eliminati anche i problemi di visione utilizzando il **cavo SCART** (niente più film virati di verde...). Insomma, i motivi d'interesse per acquistare la cartuccia sono molteplici, soprattutto se siete disposti a tutto pur di finire un videogioco. La controindicazione è che, sapendo di disporre di questa cartuccia, potreste finire con l'abusarne, perdendovi il **sano gusto** della sfida che accompagna una partita con un videogame. A voi la scelta: sarete abbastanza tenaci o avvertirete un tremito nella Forza?





hot mike

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI

Il Re della Jungla sembra essersi dato agli sport estremi: bungee jumping, sci d'acqua, grassboarding... Dev'essere cambiato qualcosa laggiù, nel profondo della foresta: Tarzan non è più lo stesso!

Luonigiorno Signor Tarzan. La disturbo? "NOOOOOO-OOOOO-OOOOO!!!!!!!"

AZZ...! Ma che si grida?! Ho i timpani delicati, sai?

"Mi scusi, forza dell'abitudine... Sa, qui nella jungla pare che siano tutti sordi! C'ho una raucedine che guardi, non mi faccia parlare... Sto consumando tutto il miele della foresta, e tra qualche giorno mi aspetto di vedere uno stormo di api incazzate che mi vogliono radere la palafitta al suolo".

Stormo? Ma non si misuravano in sciampi?
"Lei le ha mai viste le api della foresta?".

No, suppongo di no...

"Se le vedesse, direbbe anche lei che sono uno stormo".

Ah, capisco. Dunque, sono qui per farle qualche domanda sul gioco di cui è protagonista, Tarzan Untamed, uscito in Europa come Tarzan Freestyle. Inizierei proprio dal titolo: com'è questa faccenda 'dell'intrendimento'?

"Mah, le dirò... Mi ero stufato di saltare da liana a liana. Mi è venuto il gomito del tennista! E dire che io non so neanche cos'è, il tennis... Le liane? Beh, quello lo sanno fare tutti, anche le scimmie... AHIO! Cita, stai ferma un po'! Dicevamo: ho deciso di darmi agli sport estremi per fare colpo su Jane. Sa, dopo anni qui da soli nella foresta, una donna comincia anche a guardarsi intorno... Non sopportavo come squadrava maliziosa quel gorilla di KK...".

King Kong?

"No, Kasimiro Kasimiri. CERTO, KING KONG! Quanti gorilla pensa che ci siano disposti a iniziare una relazione con una donna?! Beh, certo, quella era Jessica Lange... Ma Jane non è mica da buttare via, sai? E comunque, mi sentivo soverchiato: per quanto bravo possa essere, per quanto inselvatichito possa diventare, non sarò mai un uomo-scimmia vero. MA! Sigh... Sigh...".

Nooo, anche lei! Non mi pianga qui davanti!

"No, non sto piangendo. Le pare che un uomo come me possa piangere? Ma per chi mi ha preso? Guardi che la graffio tutta, sai? È che sono allergico al pelo. Non so se si immagina cosa può voler dire da queste parti... Riesco ad andare d'accordo solo con Marino, l'elefante".

L'elefante Marino?

"Ma sì, quel perditempo che sta sempre già al fiume a cinciarsi con i suoi due compagni...".

Altri elefanti?

"No, il tacchino Natale e il coniglio Pasquale".

Ah. Beh, tornando a noi...

"Sì, eravamo agli sport estremi. Dunque, ho prediletto qualcosa di trendy, come diceva lei, perché volevo impressionare Jane facendo qualcosa che gli altri animali non fanno. Ha mai visto un gorilla fare il bungee jumping?".

No, ma una volta ho visto un orso con un fez in

testa che guidava una macchinina, in un circo...

"Bazzecole! Quello lo sanno fare tutti. Gradisce una banana?".

No, grazie, sono astemio. Poi ho visto anche che ha fatto dello sci nautico e del surf da ramo...

"Lo sci nautico è stata la parte più difficile: tutte quelle rocce affioranti... Dovrebbe vedere i miei piedi! Le mostro, guardi...".

Ma no, che schifo! Metta via, metta via..!

"Il surf da ramo è stata invece la sezione più divertente. Mi ricordava i tempi della Valle d'Aosta...".

Ah, è stato anche in Val d'Aosta?

"Scherza? Io sono di Gressoney! Vuole sentire come parlo il patuà?".

No, no, grazie.... Dannazione, e io che pensavo di essere venuto qui a intervistare un uomo della jungla e mi trovo un montanaro... BAH! Me ne vado!

"Ma no, aspetti, cosa fa?! Le offro un genepy! Una sambuca...! Si fermi, ASPETTI!".

Mi allontanano e i rumori della jungla coprono le sue grida. I rumori della jungla, già... Fruscii dietro ai cespugli, rami rotti in lontananza, l'ansimo dei gorilla, le urla di gioia di Jane....

"SEMPRE LIBERA DEGG'IO FOLLEGGIARE DI GIOIA IN GIOIA...."

DAI un NUOVO con SUONARE

a grande richiesta
166.140.967

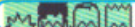
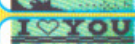
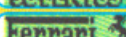
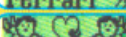
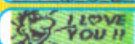
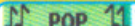
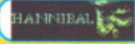
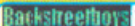
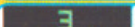
SCEGLI E CHIAMA

166.140.967

>loghi
Messaggio

>loghi

>loghi

	808351		100011		301594		704542
	808220		705386		304418		200630
	808525		191147		201388		202133
	808231		100104		202829		300059
	807733		100423		302020		303974
	807827		191207		304420		700009
	550140		301001		180493		702156
	807829		100197		704583		100263
	807832		300938		191224		201118
	807838		704944		200402		200018
	807882		100125		201284		200590
	808222		100424		190004		303824
	807726		700555		705034		100190
	808477		100410		700079		704549
			191203		180349		704513
			300984		200913		202213



2-INSERISCI il numero del Tuo CELLULARE
o quello dei TUOI AMICI e....
ARRIVERA' TUTTO in un ISTANCE con
un SMS **GRATUITO**

Codici

Anastacia-Not That kind of Girl	480195
Backstreet Boys-As long as you love me	910089
Daft Punk-One more time	913130
Guns Roses-Sweet Child of mine	910604
Eminem-Real Slim Shady	910443
Lenny Kravitz-Again	913045
Madonna-Angel	910868
Madonna-Erotic	910874
Madonna-Frozen	910874
Michael Jackson-Give it to me	910928
Mystikal-Shake Ya Ass	913290
Oasis-Sunday Morning call	910986
Offspring-Want U Bad	480322
Pink-You make me sick	913291
Rednex-Hold me	913161
Ricky Martin&C.Aguilera-Nobody wants to be lonely	480294
Robbie Williams-Millennium	911083
Shaggy-It wasn't me	480176
Spice Girls-Say You'll be the there	911193
Sonique-Sky	913058
Top Loader-Dancing in the Moonlight	480185
Usher-Pop Ya Collar	913255
U2-Stuck In a Moment	913282
Vanessa Amorosi-Shine	913120
Wheatus-Teenage Dirtbag	913288
West life-Uptown girl	480332
Artful Dodger-Think About Me	480300
Baha Men-Who Let The Dogs Out	913113
Chocolate Puma-I Wanna Be You	480303
Damage-Still Be Loving You	480306
Destinys Child-Independent Woman Part1	913110
Green Day-Time Of Your Life	910597
Kellis-I Hate You So Much Right Now	480175
Madonna-Don't Tell Me	913128
Mario-The Vision	480292
Mel B-Feels So Good	480280
Papa Roach-Broken Home	913215
Westlife-I Lay My Love On You	913285
Dr Dre /Eminem-Don't Approach Me	480248
Eros Ramazotti-Fuoco El Fuoco	913006
Ol Dirty Bastard-Got Your Money	480254
Robbie Williams-Rock Dj	913015
Hearsay-The Way To Your Love	480316
Jennifer Lopez-Play	480103
Nelly-Country Grammar	913123

Codici

Christina Aguilera-I turn to You	407259
Destiny Child-Bills Bills Bills	407281
Paola E Chiara-Amici Come Prima	480221
M2M-Don't say you love me	407366
Moloko-Sing it Back	407388
Ricky Martin-Private emotion	407422
Ricky Martin-Share your Bon bon	407421
Sonique-Spell On You	480203
Kernkraft400-Zombie Nation	480206
Spiller-Goovejett	480207
Ann Lee-Two Times	480208
Luna Pop-Qualcosa Di Grande	480209
Mosca Tse Tse-Para No Verte Mas	480210
Piero Pelu'-Toro Loco	480211
Alexia-Ti Amo Ti Amo	480213
Liga-Jova-Pelu'-Il Mio Nome E' Nessuno	480214
Luna Pop-50 Special	480215
Jovanotti-Per Te	480216
Venga Boys-Boom Boom Boom	480217
Jovanotti-Un Raggio Di Sole	480219
Ligabue-Certe Notti	480224
Max Gazzè-'IL Timido Ubriaco	480226
Venga Boys-Uncle from Jamaica	407490
Westlife-If I let you go	407500
Will Smith-Will2k	407504
B B Mack-Back Here	480285
Emma Bunton-What Took You So Long	480312
Soundgarden-Black Hole Sun	911186
Sisqo-Thong Song	407444
David Gray-This Years Love	480307
Papa Roach- Last Resort	480177
Eminem-The Way I Am	913005
Alex Britti-Una Su Un Milione	480212

Pippo Giochi Pazzi

DI MATTEO POZZI

Planet Voto

65

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7
Gameplay 6
Sonoro 6
Longevità 5
Originalità 7

A favore

Pippo è oggettivamente uno dei più simpatici personaggi Disney. Infarcito di mini-giochi. Contiene 6 veri e propri cortometraggi animati.

Contro

- Fase 'adventure' inconsistente
- Anche i mini-giochi sfumano presto
- Solo per un giocatore



Il mese scorso si è festeggiato il centesimo anniversario della nascita di zio **Walter "Walt" Elias Disney** (1901-1966); ma non è certo per questa ricorrenza che la costola **Interactive** della multinazionale che porta il suo cognome ha sfornato questo **Pippo Giochi Pazzi**, suppergiù la miliardesima uscita della casa di **Topolino** in questi anni di militanza PlayStation. Un gioco per ogni nuovo lungometraggio (l'ultimo è il discreto **Atlantis**), anche più di uno per i brand più affermati (vedi **Tarzan Freeride** per PS2 che cerca di bissare il successo del bel **platform** 2D per PSOne dell'uomo-scimma) e una sfilza di prodotti 'per



▲ *Avete mai provato ad acciappare un tacchino? Non sarà facile...*

l'infanzia' legati ai personaggi storici che bazzicano fra **Topolinia** e **Paperopoli** (come il recente **Goofy Skateboarding** per PC). A quest'ultimo filone appartiene anche questo... ehm, gioco? Definiamolo 'esperienza videoludica'...

MA QUANTI SOLDI CI HA VIA PIPPO PER AVERE UNA CASA DEL GENERE?

Giochi Pazzi è infatti una sorta di contenitore di **mini-giochi**, tenuti assieme da una flebile struttura adventure (capirai che avventura: non si esce dallo steccato di una pur gigantesca e borghesissima maison...), che funge più che altro da



▲ *Ecco Pippo che esce di casa: che si stia preparando per qualche impresa delle sue?*

pretesto per la visione di gustosi **cortometraggi** animati del caro vecchio **Pippa**. Architettura simile a quella di un altro valido gioco per piccini, quel **Leggo Island 2** uscito qualche mese fa. Il goffo cagnone ci fa subito capire che aria tira nell'**introduzione**, spalancandoci la porta di casa e salutandoci così: "Ciao, io sono Pippo; tu, invece, no! Yuk!". Grazie al cielo il livello delle altre battute che Pippo butta lì nel suo lento girovagare per casa è leggermente superiore; qualche risata ci scappa anche, di fronte a classiche **gag** come l'aspirapolvere imbizzarrito o la rastrellata in faccia. Questo grazie alla totale **interattività** del personaggio con gli oggetti della casa, tramite un semplice tasto **Azione** non che sia così divertente accendere un'abat-jour o richiudere un letto a muro ("il letto va su il letto va giù"...), ma può essere un primo sicuro approccio di un bebè con il joystick (intento simile a quello del bistrattato **Teletubbies** Pettini, che la maledizione del satanico sole-bambino ti colpisca!).

PIPPO PIPPO NON LO SA...

Lo spunto narrativo è dato dalla proverbiale confusione mentale di **Pippa**, che ha disseminato per casa una serie di **oggetti** che è necessario recuperare. Lo status della raccolta di questi item è consultabile, oltre che tramite un **inventario** a schermo, dando un'occhiata ai **cinque ritratti** appesi nella sala in cui ha inizio il gioco (la **stanza delle proiezioni**): ognuno di questi raffigura Pippo in una particolare tenuta (boxeur, sciatore, pescatore...), così che il ritrovamento di tutti e tre gli oggetti collegati ne sblocca il **filmato** corrispondente. I mini-giochi hanno perlomeno il



▲ *Dopo avere recuperato le bobine potremo anche visionarle...*

L'anguilla

Per la serie "le meraviglie della Rete fra una capatina su **Game Arena** e l'altra", sul sito www.wumingfoundation.com è disponibile un curioso romanzo breve dal titolo **Pantegane** e sangue. Trattasi di un malsano fantapoliziesco, a opera dei bolognesi **Wu Ming** (gli ex **Luther Blissett** del best seller **Q**), ambientato in un universo parallelo dalle inquietanti somiglianze con quello **Disney**, i cui abitanti sono degli animali suddivisibili in razze **A** (antropomorfe, come **Pippo**) e razze **Z** (zoomorfe, come **Pluto**, che ha peraltro una partecina anche nel gioco qui recensito). I protagonisti sono **Topolino** e il nostro caro **Pippo**, le cui condotte di vita sono rivisitate in maniera quanto meno bizzarra... Consigliato a un pubblico adulto...



LEGGI
le recensioni e le
news su tutte
le novità Disney su
www.gamearena.it



▲ *Questo baule galleggia! Speriamo che lo faccia ancora per un po'...*

dono della varietà, spaziando dai **quiz** del tipo "Come si chiamano i nipotini di **Paperino**?" al **tiro alla fune** dalla **caccia ai vermi** al **tris** fino a cose un po' più sostanziose come la partita di **golf** su un campo a nove buche o una fase racing. In definitiva, **Giochi Pazzi** è raccomandabile giusto ai bambini piccoli (ma piccoli piccoli, eh!), ancora a digiuno di videogames (beati o poveri loro?), i cui genitori desiderino un approccio un po' meno traumatico di un match a **Taste the Pain**...

Europe Crazy Racing

DI **CHRISTIAN PETTINI**



*"Sì, vado bene per Corso Italia?"
"Sì, stiri quel pedone e arroti la
bicicletta del nonno; al secondo
incidente giri a destra, poi una
bella derapata sulla vetrina del
fiorista ed è arrivato!"*

È vincente l'idea di far correre, o comunque far svolgere azioni racing, all'interno di città ben riprodotte. La riproduzione fedele è un passo ulteriore che viene fatto: non è mai mancata la replica delle città più famose (nei **Test Drive**, come nei **Twisted Metal**), ma prima di Driver venivano disegnate città casuali, con qualche monumento caratteristico. Ora invece, sulla cara



▲ *I palazzi sono tutti belli e differenti
l'uno dall'altro, e costituiscono
sicuramente la parte migliore
dell'offerta complessiva di questo
game.*

PSOne, vengono riprodotte le singole strade; persino – giurano gli sviluppatori – persino i singoli negozi...!!!

ME S'E 'NGORFAJA 'A MARMITA

Il presupposto del gioco sono **gare illegali**, al limite della follia. Le competizioni vengono organizzate da **John D.**, che seleziona i piloti e i percorsi. Il gioco offre una buona quantità di opzioni di gioco: **gara singola**, **prova a tempo**, **campionato**. I settaggi dei livelli di difficoltà e delle scelte di macchina (fra tre categorie:



▲ *Bella la macchina vista da fuori,
vero??? Rabbriaviamo... Ah! Quelli che
vedete sono i bonus che riparano i
danni alla macchina provocati dal
guidare spericolati.*



▲ *Siamo a Vienna, quella è la Scala. No:
è il Partedone. Oh! Insomma!! Io a
Vienna non ci sono mai stato!!!*

normale, sport e offroad) e percorso completano il quadro delle scelte possibili, un quadro che lascia ben soddisfatti. Scendendo in pista, notiamo subito che la grafica si presenta abbastanza bene, con texture magari non molto definite, ma con un gran numero di particolari poligonali. Tre... due... uno... partenza! AAARGH! In movimento ci rendiamo conto del fatto che la grafica in verità **clippa** in modo abbastanza marcato. Questo come prima impressione. Proseguendo, magari facendo un errore e andandoci a stampare contro il muro di



▲ *Prendo velocità, sgommo, sterzo e
sovraSterzo, impatto violento e quel
campanile in fondo è demolito!*

un palazzo, allora ci rendiamo conto che le texture sono PIU' **grezze** di quanto ci fossero sembrate in precedenza. Soprattutto, verificiamo la debolezza del motore grafico. C'è un effetto di **distorsione** tecnicamente poco dignitoso (sì, diciamo così) e soprattutto i poligoni delle costruzioni spariscono, quando ci avviciniamo troppo. Ciò che influisce sulla giocabilità. Perché alcuni ostacoli diventano **trasparenti**... e noi restiamo prigionieri del nulla...

TOOK A DRIVE IN THE DIRTY RAIN, WHERE THE WIND CALLS YOUR NAME

Comunque, girare per le varie città europee rimane abbastanza affascinante, anche perché la riproduzione è fedele. Ma... ahimè, i guai di **Europe Crazy Racing** non sono finiti qui... Con il pad in mano, infatti, ci rendiamo conto che il



gioco non è poi così avvincente. Il modello di guida non è e non vuole essere **simulativo**; accanto alla possibilità di **danneggiare** la macchina, abbiamo degli **irrealistici bonus** che raccogliamo per strada e che ci permettono di riparare la vettura. E soprattutto c'è il **nitro**, un turbo che ci dà una improvvisa accelerazione; anch'esso, come la solidità della macchina, è 'un bene soggetto a deterioramento' e a bonus.

A SALT WATER KISS

La risposta ai comandi è abbastanza tragica, perché il modello di guida è francamente patetico. La sensazione di **velocità** è sempre abbastanza scarsa, anche al livello di difficoltà più elevato. La **macchina** (orrenda a vedersi, anche i più tenaci sostenitori della visuale esterna non potranno fare a meno di passare a quella interna) si controlla in modo troppo **diretto**, e rimetterla in traiettoria dopo una curva stresserà i

Dual Shock più capaci. Questo effetto 'cavallo imbestialito', probabilmente, nelle intenzioni voleva esaltare le tecniche di guida e credo che sia voluto, nel senso che la macchina che **sgomma e derapa** è un must per tutti i giochi che spingono sulla 'corsa selvaggia e illegale', come fa questo **Europe Crazy Racing**. Ma qui purtroppo le vetture non rispondono come nei **Ridge Racer**, che hanno TUTT'ALTRA qualità per quanto riguarda il **motore di gioco**.

IN DREAMS BEGIN RESPONSABILITIES

La longevità è basata su **sedici piste** (nove delle quali disponibili fin da principio) e sulle tante modalità di gioco. Ma, come spesso accade, la quantità non vale niente se il gioco poi non è bello, se 'non si fa giocare'. **Europe Crazy Racing**, offrendo l'interessante riproduzione delle città europee più importanti, poteva rappresentare un notevole momento di interesse; ma purtroppo la **fase giocata** è troppo blanda per appassionare veramente, e il motore grafico, seppur presenti una notevole mole di edifici, ben rappresentati, è troppo moscio, clippante e impreciso per soddisfare i giocatori veri.

Planet Voto

63

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica	3								
Gameplay	6								
Sonore	7								
Longevità	6								
Originalità	6								

A favore

- Ottima l'idea di riprodurre le più importanti città europee...
- ...e buona la riproduzione
- Abbastanza longevo

Contro:

- Modello di guida... terribile
- La grafica clippa un po' troppo

PROVA PLANET



Cerca tutti gli altri
"CRAZY" RACING
su
www.gamearena.it



ISS Pro Evolution

**Fattore
convenienza**

94

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 8

Sonoro 6

Longevità 9

Originalità 7

A favore:

- Giocabilità speciale
- Grafica ottima: fluidissimi e bellissimi i movimenti
- Molto profondo a livello di gameplay
- Simulativo, impegnativo al punto giusto
- Grandissima varietà grazie alle tattiche, alle squadre e alle competizioni presenti

Contro:

- Magari non avete gusto, e allora non vi piace
- Magari non capite niente, e allora non vi piace

Arriva in versione Platinum il gioco di calcio oltre il quale c'è solo il paradiso (quello islamico ovviamente, quello con le settantacinque vergini). Si gioca in quattro, si salvano i replay, si impostano le strategie, si giocano decine di tornei... il tutto con una giocabilità ineguagliabile e un gameplay che definire perfetto è fargli un torto. Non è ancora finito il Natale...

Si. Sicuramente il più felice regalo che si possa ricevere dalla Befana è una copia Platinum di questo gioco; ovviamente parlo a quelli che non ce l'hanno ancora, perché non lo comprano a suo tempo a prezzo pieno. Premesso che non so come costoro abbiano fatto a sopravvivere **SENZA ISS Pro Evolution**, questa recensione è per loro.

**INTERNAZIONALE SUPER-
STELLA CALCIO EVOLUZIONE**

'Isprò' è il nome generico dietro al quale si cela la più famosa e importante **saga calcistica** mai prodotta per qualsiasi console. Si tratta di un gioco simulativo assai, che replica i ritmi, i tempi, gli andamenti di una partita vera. I **passaggi** sono una parte fondamentale dell'azione; e la costruzione di quest'ultima è imposta a tutti quelli che vogliono giocare e divertir-

si, un minimo. Le **triangolazioni**, la **posizione** dei compagni in campo, i **cross** e i **lanci**... tutto è calibrato affinché sia realistico. E infatti, salvo un netto squilibrio delle forze in campo, le partite vanno avanti a **centrocampo**, fra frastegi, errori, palle perse, passaggi intercettati, tackle e falli. Proprio come una partita vera. Il tasto della **corsa**, poi, dà una vera spinta in più al gioco, perché consente di decidere il **ritmo del match**, i momenti di costruzione o i rovesciamenti improvvisi. Questo è lo spirito di **ISS Pro**: stampatevi le parole che avete appena letto.

IL MARPIONE ASSOLUTO

Il gioco apre con un'**introduzione animata** abbastanza anonima, che però ha un incendere abbastanza 'mitico', che ben ci immerge nella atmosfera. Il menu di avvio offre una ricchezza da definire nuova, per quelli che sono stati abituati, da Konami, alla essenzialità; ma l'eretico che viene dai FIFA rinvierà financo una qualche povertà. Le opzioni del menu iniziale prevedono una corposa sezione di **settaggi**, una serie di **tornei**, una **galleria** in cui vengono messi i trofei vinti (ficol) e una tenebrosa **Master League**, di cui si occupa un box.

Il cuore del gioco è la partita, ovviamente. La prima fase che precede il match è la **scelta del torneo**. Fra amichevoli, tornei e coppe per una volta abbiamo l'imbarazzo della scelta. La scelta delle **squadre** è relativa solo a quelle nazionali; è solo la Master League che offre le compagini di club. Dopo aver settato le varie opzioni della partita (durata dei tempi, maglia, stadio ecc.) e prima di scendere in campo, un secondo momento ci permette di sma-



▲ I movimenti dei giocatori sono sempre fluidissimi, e molto realistici.

nettare un po' con la **formazione**...

**RIGORE È QUANDO A MOGGI
GLI RODE**

La sezione di settaggio del team è assolutamente completissima, ed efficace. Prima di

Evolution, nei calci Konami (su PSX) potevamo solo decidere la formazione e amen. Adesso c'è una arricchita sezione che contiene un numero spropositato di compagini: dal 5-5-5 di Oronzo Canà al 6-6-6 di Satana Sacchi, dal 9-1-0 di Trapattoni



▲ I nomi dei calciatori sono storpiati. Qui hanno ammonito "Di Biaggio", ovvero "Di Biaggio".



▲ La visuale più lontana inquadra una porzione di campo sufficiente a impostare le azioni in modo efficace e ficcante.



▲ I replay permettono di ammirare le azioni più pericolose, oltre che i goal.

fino al 10 più l'arbitro di Luciano Moggi... Ma soprattutto, è data la possibilità di impostare le proprie **formazioni**, piazzando dove meglio si crede ogni singolo effettivo. Tutti i novelli Van Gaal sono messi alla prova: le loro idee saranno vincenti, o verranno miseramente punite dalla prova in campo? È poi data la possibilità di scegliere chi **batte** corner, punizioni e penalty; e ancora, la scelta dei giocatori sarà valutata sulla base di una lunga serie di **parametri**: velocità, elevazione, capacità nei passaggi, nei tiri e nei contrasti ecc.

Ma ciò che è supersuper è la **fedeltà** e il rispetto di tali parametri: scordatevi che un'ala lenta possa essere efficace durante un contropiede, o che un attaccante con i piedi a banana riesca a siglare con un tiro da fuori. Ve ne accorgete appena scesi in campo. E scendiamoci, in campo, allora...

È FACILE VENDERE IL PECCATO

La **grafica** spinge al limite le capacità della PSOne. Ne è la prova il fatto che il recente **ISS Pro Evolution 2**, il sequel di questo, non è migliorato dal punto di vista estetico. I **calcatori** sono BELLIISSIMI (atleticamente parlando, obviously) e si muovono proprio come le loro controparti reali. Ma questa fedeltà non è generale, e non riguarda solo i movimenti principali: i grandi campioni virtuali si muovono esattamente come i rispettivi reali, vedi Zidane, Davids, Roberto Carlos o Ronaldo (che all'epoca era bravo, mentre ora è finito). I movimenti sono **fluidissimi**, e molto belli a vedersi. I corpi dei giocatori sono stonati e risultano perfetti; inoltre, così come succede per i loro movimenti, anche le **dimensioni**, le proporzioni fisiche, i colori e i lineamenti del volto dei giocatori virtuali rispecchiano fedelmente quelli dei corrispettivi in carne e ossa. Per esempio, Bergkamp è lo spilungone biondo che cono-

sciamo, Maldini è il bel ragazzo che è nella realtà, Del Piero è un nanerottolo ecc.

PICCININI, PIZZUL, NESTI, LONGHI E BOH

Il **commento** è affidato al semi-sconosciuto **Fabio Bonini**. O meglio: noi aficionados lo conosciamo benissimo, perché è il commentatore ufficiale dei giochi di calcio made by Konami, ma non è né Sandro Piccinini, né Bruno Pizzul, né Bruno Longhi, né Carlo Nesti, né... boh,

non ne conosco altri. Le sue considerazioni sono pronunciate con pieno entusiasmo, ma lo stesso non si può dire per la sua 'spalla': come durante le vere telecronache televisive, al buon Fabio è stato affiancato un esperto che **commenta** ogni tanto. Ma nonostante i timbri e i ritmi vocali di Fabio siano onesti, i suoi interventi sono spesso a sproposito: "Oggi i passaggi sono davvero precisi" è il commento più frequente quando si sbaglia un suggerimento (o al calcio di avvio, non scherzo...), tanto per fare uno degli esempi più immedesimanti che mi vengono in mente.

Al contrario, i commenti della **folla** sono bellissimi, e sempre pertinenti e riguardanti le squadre in campo. E questo aspetto non è da poco: prima giocavo con il Sega WorldWide Soccer su Dreamcast e notavo l'impertinente silenzio del pubblico, che invece di sostenere le squadre era ammutolito. La mia prestazione meritava i fischi e non un polemico silenzio, e questo va bene; ma vi invito a non sottovalutare l'aspetto del **commento audio** della platea in un gioco di calcio. Quando c'è, tutto normale: nessuno si accorge di farne menzione o tantomeno lode; ma, quando non c'è, la sua mancanza si sente davvero...

CAMBIABILE		IN CASA		CAMBIABILE	
		Esci			
		Cambio Giocatore			
		Selezione Tiratore			
		Selezione Capitano			
		Formazione			
		Tattica			
		Copia Formazione			
Utente		Fuori Casa		Default	
		Esci			
		Cambio Giocatore			
		Selezione Tiratore			
		Selezione Capitano			
		Formazione			
		Tattica			
		Copia Formazione			
Seaman	1 PT			PT	1 Bonora
Campbell	4 DCs			DCs	5 Pachetino
Adams	5 DC			DC	2 Ayala
P.Neville	3 DCs			DCs	6 Samiel
G.Neville	2 CC			CC	14 Simeoni
Ince	14 Ms			Ms	18 C.Gonzalez
McManaman	11 Md			Md	8 Zannati
Beckham	7 MA			MAs	11 Verrao
Scholes	8 MA			MA	10 Orteyga
Owen	10 CA			CA	7 C.Laupez
Shearer	9 CA			CAD	9 Batistita

▲ La gestione delle squadre è davvero completissima!



▲ Il portiere si arrende. Ha subito troppi goal e vuole che il martirio abbia fine...

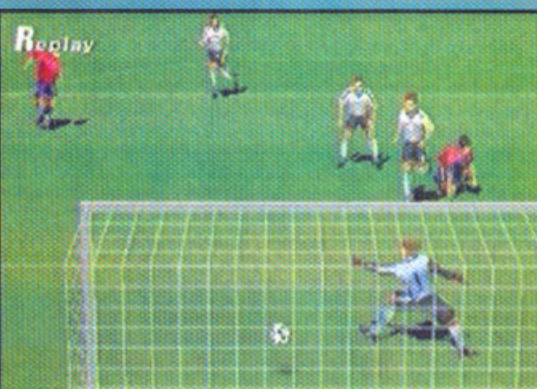


Se volete tutte le informazioni sull'ultimo titolo del calcio Konami, **ISS PRO EVOLUTION 2** cliccate su

www.gamearena.it

COMINCIA UNA LEGA

La **Lega Master** è selezionabile dal menu di avvio, dal quale possiamo appunto cominciare una lega. Si tratta dell'unica possibilità data di giocare con le **compagini di club** anziché le Nazionali. Il set di squadre prevede una congerie delle più importanti **squadre europee**: non mancano le formazioni italiane più importanti, anche se i nomi delle medesime è stato storpiato per i consueti motivi di diritti. Che palle... Comunque, il funzionamento della Master League prevede che giochiate un tot di partite iniziando con una squadra nella quale militano undici perfetti sconosciuti e che, con dei **punti speciali** vinti con i successi nelle varie partite, compriate i giocatori che effettivamente militano nel team selezionato. In pratica, se scegliete per esempio la Juventus (meglio nota come "Bande di Torino"...), inizierete la lega trovando a disposizione gente come me, Lucio, Stefano, Pitone, Alfredo... e solo vincendo con questa squadra di pippe infami potrete ricevere dei punti che vi servono per comprare i vari Tacchinardi, Nedved, Del Piero ecc. Purtroppo solo con **ISS Pro Evolution 2** la Konami si sarebbe decisa a comperare alcuni diritti; per ora, i calciatori han tutti dei nomi ridicoli e storpiati, che però potrete modificare grazie all'**editor**. Non che, col pad, sia la più comoda delle cose...



▲ E la palla rotola lentamente nel sacco...

SE NON CI SAI FARE CON GLI SCARPINI, PUOI SEMPRE RIFARTI CON IL PAD...

La **giocabilità** è a prova di bomba. I giocatori rispondono con ferrea e meccanica precisione a tutti gli input dati con il pad. Si può registrare un **leggero ritardo** nella risposta ai comandi, ma è una necessità dettata dalla scelta di dare fluidità alle azioni: se premendo il tasto del **passaggio** un'animazione di corsa si fosse interrotta per dare spazio a quella del tiro, sarebbe stato molto peggio. E allora va bene abituarsi a premere con un leggero **anticipo** i tasti corrispondenti ai comandi che si vogliono eseguire, soprattutto se questo è il prezzo per avere una grafica tanto raffinata e realistica. Per il resto, il set di

azioni disponibili non è paragonabile a quelli di **FIFA**, ma se ci pensate nemmeno il Tekken lo è... e certo non sentirete la mancanza dei comandi per offrire un caffè al portiere avversario...

La gamma di passaggi e tiri invero è completa sotto ogni punto di vista: **cross**, **passaggio corto**, **tiro in porta**, **passaggio filtrante**, **corsa** e poi **tackle** e **contrasto** (per la fase difensiva): insomma, c'è tutto l'occorrente. In definitiva, ebbene, possiamo ben dire che **ISS Pro Evolution** è il gioco di calcio perfetto. Non gli manca niente; sotto nessun punto di vista. Chi su gamearena.it ha visto il Pro Evolution per PS2 potrebbe lamentarsi della qualità della grafica... beh, insomma, avete capito, ecco.

Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

E allora, che fate dopo le feste? Puntate sulle novità, sulle nuove console, o preferite la quantità, sfruttando le offerte economiche?? Se optate per la seconda ipotesi, non vi scordate Syphon Filter 2 e ISS Pro Evolution in versione Platinum, e date una occhiata a queste due pagine!!!

Salutiamo una nuova linea economica, che si affianca a quelle ormai consolidate Value Series, EA Classic, Best of Infogrames e compagnia cantante... È la linea 'Bestsellers', che raccoglie giochi a trentamila lire. L'esordio è con un gioco di una grande casa: la **Codemasters**. Purtroppo non avviene con il migliore dei loro giochi, dal momento che il Bestseller di questo mese è **World Champion Snooker**, non certo un gioco spumeggiante... Vabbè, ci rifaremo con **Bugs Bunny** e - soprattutto - con **G-Police** e con **Road Rash**!

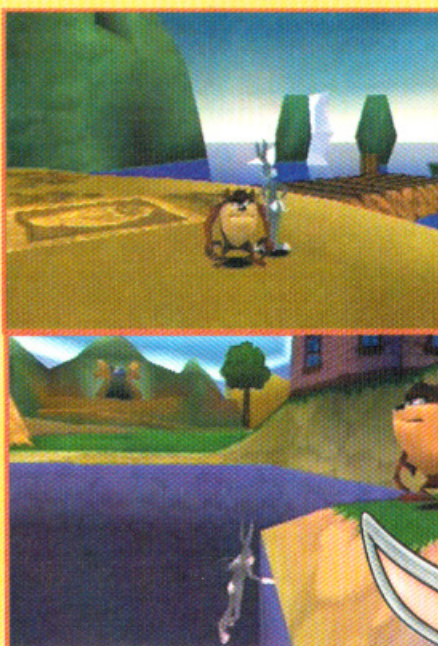
BUGS BUNNY - LOST IN TIME

Si tratta di un gioco davvero notevole e degno. È un **platform**, che però vanta una ottima **grafica**, un sistema di controllo assai degno e un contorno assai ricco, curato e gustoso. Ma andiamo con ordine. Il gioco ha, come protagonista, il celebre coniglio sempre alla ricerca di carote per i suoi dentoni (a proposito, indovinate che cos'è che, raccolto **cento volte**, dà una vita...). Una delle cose più curate e piacevoli è proprio l'implementazione di **Bugs Bunny**, che si comporta proprio come nel cartone animato, essendo dotato di una serie di **animazioni** davvero spassosissime. E, come lui, tutto il contorno di personaggi è insuperabile per cura nelle animazioni! Il gioco prevede un cattivone che combina un casino, e voi dovete andare a spasso nel **tempo** per riportare la pace. Potrei, è vero, esser più preciso, ma non mi ricordo mai quegli stramaledettissimi nomi!!! Il gioco si presenta come un platform

livelli è molto convincente, e offre sempre un'azione molto valida.

Il **livello di difficoltà** è settato abbastanza in basso, e procedere non sarà mai difficile; ma il buon numero dei livelli, suddivisi in **sei mondi** (corrispondenti ad altrettante aree segrete) garantisce comunque una longevità adeguata.

Linea: Best of Infogrames
Perché comprare Bugs Bunny - Lost in time: per tante ragioni: la grafica e la cura generale, per il livello di difficoltà che non vi farà venire i nervi e quindi, in definitiva, per la simpatia e la piacevolezza dell'insieme.



tridimensionale che ha molte componenti **arcade** e di **ricerca/esplorazione**, proprio come vogliono i canoni contemporanei. Bene, perché è bello così! La **grafica dei livelli** è molto convincente grazie al buon numero di poligoni, che disegnano ambienti e strutture sempre convincenti; inoltre, le belle e dettagliate texture, grazie ai **colori** molto 'cartoon', riescono nel nobile compito di restituire un look molto vicino per stile a quello che siamo abituati a vedere nei cartoni animati televisivi del celebre coniglio Warner.

La **giocabilità** è buona, perché la risposta via pad non soffre delle limitazioni dell'ambiente poligonale tridimensionale. La struttura dei



WORLD CHAMPION SNOOKER



Io non so perché, ma sulla PSOne vanno forte alcuni tipi di simulazioni che francamente non sono valide come giochi e non simulano sport di grande successo. È il caso dei simulatori di **wrestling**: il wrestling non è certamente il calcio o il tennis, e peraltro la maggior parte dei simulatori di questo 'sport' non è

valida, a livello di puro gameplay. Stesso discorso può farsi per i giochi di **billardo**: gli appassionati sono pochi, e certo non preferirebbero mai il pad alla stecca vera. Ma, fra i non pochi simulatori di biliardo, questo è senz'altro il migliore. Riprodurre una attività tecnica come il biliardo NON È cosa facile, perché i **colpi** che

possono essere fatti nella realtà con la stecca non sono facilmente replicabili in via digitale, a meno che la cura in ogni singolo tiro non sia accurata, cosa che appesantirebbe di molto la parte giocata, rendendola molto noiosa. Questo **World Championship Snooker** riesce nel non facile compito di mediare esigenze

diverse: la semplicità, la completezza, il divertimento. La **grafica** è onesta e il livello di sfida col computer non è impossibile (ma per batterlo vi dovrete impegnare parecchio), la **grafica** fa bene il suo dovere e in finale, se volete rilassarvi con una sana sfida al biliardo digitale, questa è la miglior scelta che possiate fare.

Linea: Bestsellers

Perché comprare World

Champion Snooker: perché dopo Syphon Filter magari volete giocare con qualcosa di rilassante, non avete un biliardo a casa e non vi va di andare in sala perché piove.



G-POLICE - WEAPON OF JUSTICE

È già da un po' di tempo che questo gioco è presente in edizione economica. Dopo esser stato un validissimo Platinum, il suo prezzo è stato portato a trentamila lire. Questo ribasso ulteriore è in verità una decisione molto saggia, perché rende **Weapons of Justice** competitivo nei confronti del prequel. Il primo **G-Police**, in verità, gli dovrebbe esser preferito per la superiore cura di quasi tutti gli aspetti, salvo per il **livello di difficoltà**, proibitivo, che è stato intelligentemente limato in questo sequel.

Weapons of Justice NON è un vero e proprio sequel, nonostante presenti tante e tali caratteristiche che lo rendono di fatto un capitolo numero due. Siamo nel **2155** e il gioco vi mette nei panni di un membro della **G-Police**, una forza di polizia



poligonali che la compongono sono davvero bellissime e ricche di **particolari**. Poi sono strepitosi i **giochi di luce**, che illuminano una città ben buia secondo gli standard dettati dal **cyberpunk** che ha il suo esponente più rappresentativo nel film **Blade Runner**. Purtroppo un leggero clip viene risolto con una soluzione incerta: degli edifici più lontani viene costruita la struttura con un **wireframe verde** di dubbia qualità.

La giocabilità è eccellente, e il controllo sui mezzi a disposizione è sempre ottimale. Si diceva che il livello di difficoltà è stato settato in modo più equilibrato; ciò che avvantaggia l'esperienza giocata.

La **varietà** e la giocabilità rendono immensamente piacevole muoversi nelle città del futuro a caccia di criminali, e il buon numero di **missioni** sono tutte caratteristiche che rendono il titolo molto intrigante. Le sue atmosfere buie e cupe, poi, ne fanno il gioco perfetto per questi freddi mesi invernali.

Linea: Value Series

Perché comprare G-Police -

Weapon of Justice: per la sensazione perfetta di muoversi nelle città del futuro. Perché è bellissimo essere un poliziotto del 2155.



governativa del prossimo futuro. Nel primo episodio c'era una trama di spessore, qui invece avete il 'semplice' compito di riportare la pace e l'ordine nella vostra città. Avrete diversi mezzi a disposizione, sia volanti che - novità!!! - appiedati. La città in cui dovete svolgere i vostri compiti di ordine pubblico è riprodotta con una **grafica tridimensionale** assai convincente; le strutture

ROAD RASH 3D

Questo è un gioco abbastanza mitico: nasce anni e anni e anni e - basta - addietro, sul Mega Drive, la gloriosa macchina da gioco a sedici bit di Sega.

La dinamica del gioco prevede che, a bordo di **moto**, un gruppo di motociclisti esagitati si affronti in competizioni che, alla componente "vince chi arriva primo", aggiungono una componente di **scontro** abbastanza marcata.

Quella che ci farebbe sarcasticamente dire "vince chi arriva intero"...!!! E così ci troviamo a bordo di potenti motorone, affrontando tortuosi **percorsi statunitensi** cercando e di arrivare primi e di darne tante; e possibilmente prenderne poche. Le competizioni, quindi, prevedono una guida fisicamente aggressiva! Ai pugni e calci che possiamo dare inizialmente si aggiungono i colpi che diamo con le **mazze**, le **catene**



e le altre armi che raccogliamo. Le corse durano sempre diversi minuti, e la componente di **combattimento** certo lede quella di guida, sì che la mera capacità al manubrio passi drasticamente in secondo piano. Le piste hanno piacevoli **paesaggi** tipicamente made in U.S.A., con stradone sterrate, autostrade deserte e larghissime ecc.; insomma, il paesaggio ideale per competizioni tanto aggressive. La strada non



offre difficoltà tali da richiedere particolari abilità 'guidatorie', proprio perché si è voluto centrare l'azione sul combattimento. Ma nonostante questo, tirar calci e pugni in maniera efficace non è tanto semplice, per colpa della **velocità** degli avversari; è insomma necessario un notevole timing. La **grafica** è onesta: non clipa e va via fluida e veloce, ma ci sono pochi elementi su schermo e le texture sono povere, grezzotte e abbastanza banali. Le **musiche**, invece, sono davvero splendide. La **longevità** è notevole grazie soprattutto agli elementi evolutivi. Un buon acquisto, divertente e coinvolgente.

Linea: EA Classic

Perché comprare Road Rash 3D:

per la violenza dell'azione di gioco, che è realmente intrippante e rilassante insieme. E per le musiche, davvero belle.



HARDWARE PLAY

VOLANTE SAITEK RX 400 (A CURA DI STEFANO "SOGLIOLA" VANINI)



Volante: participio presente del verbo "volare". Come? In versione **Saitek RX 400** è anche un accessorio per la PS2? Beh, allora connettiamolo immediatamente e giochiamo a GT3!

Quando si parla di controller alternativi al joystick si finisce per camminare su un terreno decisamente minato; è facile infatti scontentare i puristi della Play, quelli che – per intenderci – considerano la console di casa Sony come una stazione di gioco (scusate il gioco di parole) completa in tutto e per tutto, che non necessita di altro che della

vostra voglia di divertimento. Senza aprire tavole rotonde e soprattutto senza cominciare interminabili discettazioni su "come" e "dove" si dovrebbe giocare con una console, ma ricordandoci che il merito della PSX è sempre stato quello di consentire il gioco in qualsiasi condizione, vale la pena di sottolineare quanto la PS2 meriti ancora un certo rispetto per il peso, il costo e la qualità dei giochi che offre e che quindi connettere un volante, fissato ad un tavolo, possa avere tutta la sua dignità.

UN BEL VOLANTINO NERAZZURRO...

Parliamo quindi di questo **SAITEK RX 400** che sembra essere una periferica alternativa a quelle più costose, offrendo un giusto mezzo tra prestazioni e costo, tra fedeltà e qualità. Aperta la scatola ci troviamo alle prese con un prodotto apparentemente solido, dotato di una bella base staccabile che vi consentirà di giocare tenendo il volante sulle gambe oppure di fissarlo a un tavolo per ottenere una stabilità maggiore. Con un po' di esperienza sulle spalle, sappiamo tutti che la prima opzione è decisamente aleatoria, perché quando sono in gioco frazioni infinitesimali di secondo niente può essere meglio di una bella superficie rigida e compatta; ora, non venite aracciarci che avete le gambe d'acciaio di Manuela Di Centa che non ci crede nessuno.

DETTAGLI TECNICI

Cominciando dal peso si nota subito che questo RX 400 non è il classico

"volantino", ma che è in grado di dare delle belle soddisfazioni grazie ad un **design attento** e sufficientemente ergonomico, ad un'alta funzionalità dei comandi che – grazie ai 6 pulsanti, le due leve a farfalla per il cambio delle marce in stile Formula 1 ed a un pad direzionale centralizzato dove dovrebbe essere posizionato il clacson – possono soddisfare anche le esigenze più particolari. Il volante è dotato di tre razze e lo spazio tra esse è sufficiente per garantire una presa adeguata anche a chi ha le mani particolarmente grosse (potrà sembrare una stupidaggine, ma ci sono molti cestisti e rugbisti appassionati di giochi di guida che incontrano... problemi!) anche se si avverte l'assenza di quelle belle bande di gomma che fanno la loro figura sui prodotti di fascia più elevata; malgrado questo dettaglio, la presa risulta comunque piuttosto sicura per via del materiale utilizzato che, lungi dall'essere completamente anti-scivolo, non crea particolari problemi. La **pedaliera** offre una risposta abbastanza interessante ma non calibratissima ed è dotata di un peso forse troppo leggero, anche in considerazione del fatto che non ci sono gommini che ne possano bloccare l'eventuale "fuga" durante una gara sul filo dei secondi, un problema evitabilissimo incollando feltrini di gomma; parlando del **cavo di connessione** ci muniamo di metro e scopriamo che il tutto è lungo la bellezza di **2 metri e mezzo**, una lunghezza che se non vi consente di giocare in cucina sul televisore del salotto, è più che sufficiente per garantire una distanza adeguata al mantenimento delle vostre diottrie. Concludendo, possiamo dire che questo Saitek RX 400 unisce prestazioni da non sottovalutare ad un prezzo decisamente interessante (89.900 lire), rivelandosi un accessorio tutto sommato pregevole.



CASA: **SAITEK**

PREZZO: **89.900 (46,43 EURO)**

RAPPORTO QUALITÀ PREZZO: **7**

PLAYSTATION

per guidare e giocare sulle
vostre Playstation occorrono
controller adeguati;
date un'occhiata!

JOYTECH'S MINI ANALOGUE CONTROLLER (A CURA DI CHRISTIAN PETTINI)



a Joytech è casa nota per i suoi hardware: volanti, pedaliera, joystick, joypad, spremiagrumi, frullatori, vibratori e quant'altro è oggetto di divertimento e di 'joy'. L'hardware che vi presentiamo questo mese è un joystick, che rompe con la tradizione.

PICCOLA DOVEROSA PREMESA

Fra le tante rivoluzioni che si devono alla Playstation, il piccolo gioiello di casa Sony, c'è sicuramente quello di aver cambiato il modo di giocare. Spesso, molti sottovalutano quanto sia importante il dispositivo 'fisico' con il quale giocano. Un gioco è divertente anche se il controller che tenete in mano è confortevole, anatomico, si impugna facilmente, dà una sensazione di solidità, risponde con prontezza e precisione. Anche da questo punto di vista

la macchina Sony è stata rivoluzionaria, perché ha introdotto un joypad innovativo. Sia per la **solidità** (potete sbattere il pad dove vi pare, non gli succederà mai niente) sia come modo di essere **impugnato**; e chi ha giocato con il NES e i suoi controller cubici e spigolosi sa quanto sia importante, per poter giocare tanto e bene, che il pad stia nella mano senza stressarla!

CHARLIE E JOY SONO I CANI DEL MIO AMICO CUCCIOLLO

Altri joypad rivoluzionari sono stati il **Sidewinder** della Microsoft e il controller del **Dreamcast**. Molte case indipendenti si son date da fare per creare la loro linea di controller; e per la console Sony sembra che abbiano fatto a gara a chi producesse un joypad il più possibile simile a quello originale della Sony,

imitandone praticamente tutti gli elementi per cercare di renderlo simile al magnifico originale sia nel look che nella risposta che nel modo di essere impugnato. Non che ci sia niente di male a imitare la perfezione, sia chiaro, ma finora nessuna hardware house si è preoccupata di dire qualcosa di nuovo. Nessuna fino a questo momento, come potete intuire 1) da questa premessa, che è stata più lunga del previsto (ahem...) 2) dalle immagini a corredo, che mostrano un pad in effetti mai visto prima.

GIOIA TECNICA

Per solito gli esperimenti, la più parte di essi, sono destinati a creare oggetti degni di un museo, al più di Disneyland. Questa volta invece i risultati della ricerca Joytech sono davvero ottimi e convincenti sotto tutti i punti di vista. Il pad è **bellissimo** a vedersi, ha un design tondeggiente e una dimensione abbastanza ridotta che ricalca la 'nuova logica PSOne', adattandosi perfettamente, anche per il **colore**, alla versione portatile della Dea grigia. Ma è il modo in cui il pad sta in mano che dice davvero qualcosa di nuovo. Il **Mini Analogue Controller** sta in mano in modo assai simile a quello del pad originale del Dreamcast, la nuova già morta console della Sega. Il pad viene praticamente 'afferrato' in tutta la sua interezza, da **entrambe le mani**, e riposa in esse con agio e comodità. I **pulsanti** sono tutti a portata di mano, di pollice per la precisione, e sono di buona qualità. Sono un po' incerti nell'**escursione**, e la risposta è diversa rispetto a quella del Dual Shock; intendiamoci: naturalmente si tratta dell'osservazione di

un esperto professionista esigente e rompiballe, perché la differenza è misurabile in una frazione infinitesima di un picosecondo, impercettibile per i più ma di doverosa segnalazione.

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO, I JOYPAD INIZIANO A VIBRARE...

Il banco di prova migliore, per un joypad, è sempre un gioco in cui il tempismo è assolutamente fondamentale. La prova è avvenuta con **Tekken 3**, e i risultati, dopo un breve periodo di apprendimento e di conoscenza, sono assolutamente soddisfacenti. Con il **Mini Analogue Controller** non sono diventato più bravo, o più pippa, ma le mie prestazioni sono rimaste comunque le stesse, a riprova del fatto che il controller è di qualità. L'arnese è dotato anche di due leve per il **Dual Shock**, per verificare le quali ho utilizzato il graaande **Wip3out**, che è sicuramente il gioco che stressa di più il pollice perché richiede una **tecnica manuale** notevole e premia i lievi aggiustamenti. La corsa dello **stick**, anche per via delle dimensioni, è abbastanza breve, e anche in questo caso è necessario un periodo di apprendimento; ma la risposta è pronta e assai efficace, e anche da questo punto di vista non c'è niente da dire.

TIRIAMO LE SOMME. E LE SOTTRAZIONI? NOO, LE SOTTRAZIONI SONO OPERAZIONI COMPLESSE. ...!!

Insomma, si tratta di un hardware assai valido, dotato di un look che accompagna un 'nuovo modo di impugnare'. Consiglio questo pad a tutti quelli che cercano un controller nuovo e valido, e che magari hanno avuto modo di provare il controller Dreamcast e sono rimasti soddisfatti dal suo modo di 'esser afferrato', assai simile a quello di questo avvincente **Mini Analogue Controller**. Il **rapporto qualità/prezzo** NON è esaltante, semplicemente per il fatto che il pad costicchia, e non val la pena di comprarlo se siete affezionati al vecchio-ma-sempre-buono Dual Shock; tuttavia, vale i soldi che chiede per darvi questo suo nuovo modo di giocare.



CASA: JOYTECH

PREZZO: 39.000 (20,14 EURO)

RAPPORTO QUALITÀ PREZZO: 7

PLANET Cheat

A CURA DI LUCA DI BELLA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PSX)

Modalità Disco

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Sinistra, Destra. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

Bassa gravità

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Destra, Su. Se



inserirete correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

Gravità più bassa

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Su, Giù. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.



Scambio livello

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Destra, Triangolo. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

Modalità Stud

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Giù, X. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà. In questa modalità il vostro skater cadrà dopo un salto.

Skater grasso

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete X (4 volte), Sinistra, X (4 v.), Sinistra, X (4 v.), Sinistra, per rendere il vostro skater grasso. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.



NOTA: ripetendo la sequenza più volte il vostro skater diventerà sempre più grasso.

Skater magro

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete X (4 v.), Quadrato, X (4 v.), Quadrato, X (4 v.), Quadrato, per rendere il vostro skater magro. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

NOTA: ripetendo la sequenza più volte il vostro skater diventerà sempre più magro.

Visualizzare la data di completamento del gioco

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Su (2 v.). Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

STARBLADE ALPHA (PSX)

Possibilità di continue illimitate

Nella schermata dei titoli premete: Su,



Destra, Giù, Sinistra, X, X, X, quando le lettere stanno volando insieme.

Laser a fuoco automatico

Nella schermata del titolo premete Su, Su, Giù, Cerchio, Triangolo, Quadrato. Premendo X mentre si gioca-



avrete il laser a fuoco automatico.

RUNNING WILD (PSX)

I seguenti codici vanno digitati nel menu opzioni per attivare i seguenti personaggi:

Blizzaro

Su, Giù, L1, Cerchio, Cerchio, R1, R2, L1

Pyro

Su, Giù, Cerchio, Giù, L2, Giù, R1, L2

Rex

L2, R2, R1, Su, Quadrato, R2

Tox

Cerchio, Su, Quadrato, Cerchio, Quadrato, R1, L1

Kostr

Su, Su, Quadrato, L2, R2, L2, R2, Giù

Lunarr

Giù, Giù, L1, Su, Quadrato, R2



FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2002 (PSX)

£500 milioni

Inserite "MONEY TREE" come nome. Se inserite correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

Vincere tutte le partite

Inserite "DREAM ON" come nome. Se inserite correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

Costruzione stadio veloce

Inserite "BOB THE BUILDER" come nome. Se inserite correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

Trasferimenti liberi

Inserite "HYPNOTISED" come nome. Se inserite correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

Aumento del punteggio del giocatore al 90%

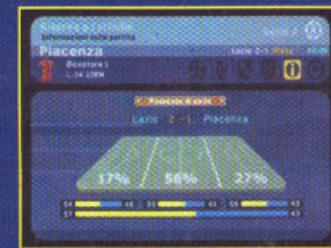
Inserite "TOP NOTCH" come nome. Se inserite correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

Cura veloce da infortunio

Inserite "MIRACLE" come nome. Se inserite correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

No cards

Inserite "IN THE DARK" come nome. Se



inserirete correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

Giocatori più veloci

Inserite "CAFFEINE" come nome. Se inserirete correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

Giocatori aggressivi

Inserite "DIE HARD" come nome. Se inserirete correttamente la sequenza sentirete il suono di un applauso.

R-TYPE DELTA (PSX)

Ottenere un Power Up rosso

Recuperate un Force Pod e mettete il gioco in pausa, tenete premuto L2 e premete:
Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra, Sinistra, Su, Giù + Quadrato

Ottenere un Power Up giallo

Recuperate un Force Pod e mettete il gioco in pausa, tenete premuto L2 e premete:
Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra, Sinistra, Su, Giù + Cerchio



Ottenere un Power up blu

Recuperate un Force Pod e mettete il gioco in pausa, tenete premuto L2 e premete:
Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra, Sinistra, Su, Giù + X

Ricaricare l'energia

Con il gioco in pausa tenete premuto L2 e premete:
Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra, Sinistra, Su, Giù + Triangolo



CASTLEVANIA CHRONICLES (PSX)

Opzioni extra

Nel menu principale premete Su (2 v.), Giù (2 v.), Sinistra, Destra, Sinistra, Destra,

Cerchio, X per sbloccare il menu Opzioni extra.

Scelta sonora

Mentre selezionate la modalità original o arrange, tenete premuto L1 + R1 per sbloccare un'opzione per cambiare la musica suonata nel gioco.

Galleria Art

Per ogni livello completato in modalità arrange (ce ne sono 26) verrà sbloccata un'illustrazione di Ayami Kojima nella schermata "Special Option" sotto il menu delle opzioni.

Modalità Time attack

Completate con successo la modalità arrange per sbloccare la modalità time attack.

JET MOTO 3 (PSX)

Saltare un giro

Mentre giocate una partita, premete Sinistra, L1 + Triangolo, L1 + Su, Select.



Infinite turbo

Mentre giocate una partita, premete L1 + Destra, R1 + Giù, R1 + Sinistra, L1 + Destra, R1 + Giù, L1 + Destra, Triangolo, Select.

Recharging turbo

Mentre giocate una partita, premete R1 + Destra, L1 + Sinistra, L1 + Triangolo, Sinistra, Select.

Full turbo

Mentre giocate una partita, premete Triangolo, Su, Destra, R1 + Quadrato, L1 + Cerchio, Select.

Modalità Turbo air

Mentre giocate una partita, premete Destra, L1 + Cerchio, Cerchio, R1 + X, L1 + Sinistra, Triangolo, Select.

Modalità Flapping hop

Mentre giocate una partita, premete R1 + Sinistra, Sinistra, L1 + Triangolo, L1 + Su, Select.

Modalità Floating hop

Mentre giocate una partita, premete R1 + Sinistra, Sinistra, L1 + Cerchio, L1 + Triangolo, Triangolo, Select.

Gareggia ad alte velocità

Mentre giocate una partita, premete L1 + Destra, R1 + Giù, Quadrato, L1 + Triangolo, R1 + Giù, L1 + Sinistra, Select.

TV camera

Mentre giocate una partita, premete

Cerchio, L1 + Triangolo, L1 + X, Triangolo, R1 + Su, Select.

Lock camera

Mentre giocate una partita, premete Cerchio, L1 + Triangolo, L1 + X, Sinistra, L1 + Cerchio, Cerchio, R1 + X, Select.

Telecamera che ruota

Mentre giocate una partita, premete Cerchio, L1 + Triangolo, L1 + X, Destra, L1 + Cerchio, Sinistra (2 v.), Select.

Vista da tutte le telecamere

Mentre giocate una partita, premete L1 + Triangolo, Sinistra (2 v.), Cerchio, L1 + Triangolo, L1 + X, Select.

Dive off bike

Tenete premuto R1 + R2 + L1 + L2.

SAN FRANCISCO RUSH (PSX)

Ottenere tutte le macchine

Premete Triangolo, Quadrato (2 v.), X, R1 alla schermata delle opzioni.

Ottenere la macchina nascosta

Scegliete una macchina, premete R1 + R2 finché non inizia la gara.



Buggy

Scegliete una macchina, premete R1 finché non inizia la gara.

UFO

Alla scelta della macchina, tenete premuto R1 + R2 + L1 + L2

Camion

Scegliete una macchina, premete L2 finché non inizia la gara.

KINETICA (PS2)

Pista Suicide Slide

Piazzatevi in prima posizione in ogni gara della stagione 1 per sbloccare la pista Suicide Slide in modalità gara singola.

Giocate con Siba

Piazzatevi in prima posizione sulla pista Suicide Slide per sbloccare Siba.

Pista Lost City II

Piazzatevi in prima posizione in ogni gara della stagione 2 per sbloccare la pista Lost City II in modalità gara singola.

Giocate con Greck

Piazzatevi in prima posizione sulla pista

Lost City II per sbloccare Greck.

Pista Orbital Junction II

Piazzatevi in prima posizione in ogni gara della stagione 3 per sbloccare la pista Orbital Junction II in modalità gara singola.

Giocate con Crank

Piazzatevi in prima posizione sulla pista Orbital Junction II per sbloccare Crank.

Giocate con un clone

Nella schermata di selezione del personaggio, premete Cerchio per essere quel clone.

Sequenza FMV nascosta

Sbloccate ogni corsa e personaggio nel gioco per sbloccare una sequenza FMV sulla "Storia di Kinetica".

Smascherare i corridori

Completate con successo qualunque stagione per vedere il viso del vostro pilota. Il clone del corridore ha anche la sua faccia.

Partenza veloce

Premete Su + Gas non appena "Go" appare.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 (PS2)

Materiale Bonus

Nella schermata del titolo premete Sinistra, Triangolo, Destra, Triangolo, Giù, Cerchio, X per sbloccare il materiale bonus.



Fire Reaver

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto R1 e premete Giù, Cerchio, Triangolo, Su, Destra, Cerchio.

BATMAN VENGEANCE (PS2)

Trucchi per tutte le armi e munizioni illimitate

Andate nel livello Plant Electrocution 2. Comincerete questo livello scivolando dentro alcune buche per terra. La seconda buca non è fatale: cadeteci dentro in scivolata (per farvi meno male). Vedrete un'area illuminata; scivolateci dentro e prendete l'oggetto che trovate. Usate il rampino per uscire e continuare. L'oggetto che avete trovato dovrebbe essere la chiave della porta appena accanto alla pianta dietro il vetro. Entrate e combattete

contro un uomo pianta. Troverete un involucro con una "C"; quando finirete la partita potrete attivarlo per usare questo trucco.

NHL HITZ 2002 (PS2)



Codici

Nella schermata versus, premete Quadrato, Triangolo e Cerchio per cambiare le icone nella parte inferiore dello schermo. I numeri nella seguente lista indicano il numero di volte che ciascun bottone deve essere premuto. Dopo che le icone sono cambiate, premete il pad D nella direzione indicata per abilitare il codice. Se immetterete correttamente la sequenza, vedrete il nome di un codice e sentirete un suono. Per esempio, per inserire 1-2-3 Sinistra, premete Quadrato (1), Triangolo (2), Cerchio (3), Sinistra.

NOTA: potete attivare più di un codice a partita.

Turbo infinito: 4-1-3 Destra

Turbo boost: 0-0-2 Su

Colpi potenti: 2-3-4 Giù

Tempo Hitz: 1-0-4 Destra

Niente folla: 2-1-0 Destra

Mostra velocità del tiro: 1-0-1 Su

No fake shots: 4-2-4 Giù

No puck out: 1-1-1 Giù

No one-times: 2-1-3 Sinistra

Disco grosso: 1-2-1 Su

Disco enorme: 3-2-1 Su

Disco Bulldozer: 2-1-2 Sinistra

Palla da tennis: 1-3-2 Giù

Giocatore con testa grossa: 2-0-0 Destra

Giocatore con testa enorme: 3-0-0

Destra

Squadra con testa grossa: 2-2-0 Sinistra

Squadra con testa enorme: 3-3-0 Sinistra

Modalità neve: 1-2-1 Sinistra

Modalità pioggia: 1-4-1 Sinistra

Effetto domino: 0-1-2 Destra

Più tempo per inserire i codici: 3-3-3

Destra

Disabilitare il codice precedente: 0-1-0

Giù

NASCAR THUNDER 2002 (PS2)

Bonus piloti

Ogni volta che completate la modalità stagione completa 2 piloti bonus vengono sbloccati. Completate con successo la modalità stagione 8 volte per sbloccare tutti i piloti.

Sequenza FMV della vittoria del campionato

Completate con successo la modalità stagione per sbloccare un video.

Sequenza FMV della vittoria dell'ottavo campionato

Completate con successo la modalità stagione 8 volte per sbloccare un video.

Bonus auto

Inserite uno dei nomi seguenti alla schermata di creazione pilota per sbloccare la macchina corrispondente in qualunque modalità:

Audrey Clark
Benny Parsons
Buster Auton
Cheryl King
Chuck Spicer
Crissy Hillsworth
Daryl Wolfe
Dave Alpern
Dave Nichols
Diane Grubb
Dick Payson
Jim Hannigan
Joey Joulwan
Josh Neelon
Katrina Goode
Ken Patterson
Kristi Jones
Mandy Misiak
Michelle Emser
Rick Edwards
Rick Humphrey
Sasha Soares
Scott Brewer
Tom Renedo
Traci Hultzapple
Troi Hayes

TIME CRISIS 2 (PS2)

Mirror mode

Completate con successo lo story mode usando solo un credito.

Crisis mission mode

Completate con successo lo story mode una volta.

Music test

Completate con successo il crisis mission mode. Questo inoltre sbloccherà il Final Mission 2.

Armi automatiche

Completate con successo lo story mode due volte.



Munizioni infinite

Completate lo story mode usando le armi automatiche.

Munizioni larghe

Completate con successo lo story mode usando le munizioni infinite.

Stage trial 2

Completate con successo lo stage 1 nella modalità story a qualunque livello di difficoltà per sbloccare lo stage trial 2.

Stage trial 3

Completate con successo lo stage 2 nella modalità story a qualunque livello di difficoltà per sbloccare lo stage trial 3.

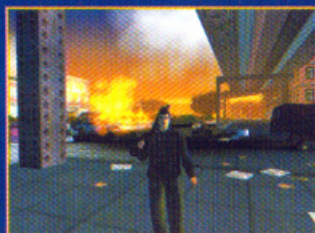
Modalità gioco libero

Ogni volta che il giocatore usa tutti i crediti nella modalità story, un ulteriore credito viene aggiunto. Dopo 9 crediti si ha la possibilità di giocare in modalità gioco libero.

GRAND THEFT AUTO 3 (PS2)

Salì a livello di pericolosità voluto

R2, R2, L1, R2, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Sinistra



Scendi a livello di pericolosità voluto

R2, R2, L1, R2, Su, Giù, Su, Giù, Su, Giù

Volo

Destra, R2, Cerchio, R1, L2, Giù, L1, R1

Auto salterine

R1, L1, R2, L1, Sinistra, R1, R1, Triangolo

Serenio

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Triangolo

Nebbia

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X

Nuvoloso

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Quadrato

Pioggia

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Cerchio

Distruggi auto

L2, R2, L1, R1, L2, R2, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, L2, L1

Rhino (carro armato)

Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio,

Cerchio, Cerchio, R1, L2, L1, Triangolo, Cerchio, Triangolo



Tempo veloce

Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Quadrato, L1, Triangolo, Cerchio, Triangolo

Indossa qualsiasi abito

Destra, Giù, Sinistra, Su, L1, L2, Su, Sinistra, Giù, Destra

I pedoni lottano tra loro

Giù, Su, Sinistra, Su, X, R1, R2, L2, L1

I pedoni vi odiano

Giù, Su, Sinistra, Su, X, R1, R2, L1, L2

Pedoni impazziti

R2, R1, Triangolo, X, L2, L1, Su, Giù

Pedoni boxer

Destra, R2, Cerchio, R1, L2, Giù, L1, R1

Grande manovrabilità

R1, L1, R2, L1, Sinistra, R1, R1, Triangolo

Livello massimo

R2, R2, L1, R2, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra

Nasty Limbs (Nota: nessun suono di conferma del trucco, ma funziona)
Quadrato, L1, Cerchio, Giù, L1, R1, Triangolo, Destra, L1, X

Tutte le armi

R2, R2, L1, R2, Sinistra, Giù, Destra, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su

Soldi a palate

R2, R2, L1, L1, Sinistra, Giù, Destra, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su

Armatura completa

R2, R2, L1, L2, Sinistra, Giù, Destra, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su

Piena salute

R2, R2, L1, R1, Sinistra, Giù, Destra, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PS2)

Tutti i trucchi

Per sbloccare tutti i possibili trucchi, tra cui la modalità slow motion, "giganti" e altro, scrivete la parola che segue nel menu trucchi (cheat): BACKDOOR

Sbloccare i personaggi nascosti

Inserite i nomi degli appartenenti al team Neversoft nella sezione di creazione dello skater (Create-A-Skater) per sbloccare i loro visi e statistiche. Per sapere i nomi, leggete il manuale oppure provate con i nomi che seguono:

Joel Jewett, Sandy Jewett, Nicole Winnick.



Clan Hawk

Per ottenere i figli di Tony, inserite i loro nomi in modalità Create-A-Skater: Spencer Hawk e Riley Hawk

Darth Maul

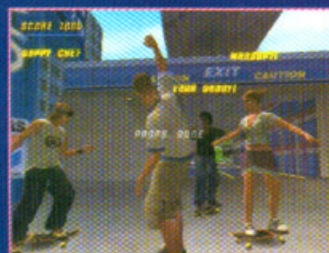
Terminate la modalità carriera con tutti gli obiettivi e tre ori.

Wolverine

Terminate due volte la modalità carriera con tutti gli obiettivi e tre ori.

Officer Dick

Terminate la modalità carriera quattro volte con tutti gli obiettivi e tre ori.



Private Carrera

Terminate la modalità carriera cinque volte con tutti gli obiettivi e tre ori.

Ollie the Bum

Terminate la modalità carriera sette volte con tutti gli obiettivi e tre ori.

Demoness

Terminate la modalità carriera dieci volte con tutti gli obiettivi e tre ori.

Neversoft Eyeball

Terminate la modalità carriera due volte con tutti gli obiettivi e tre ori con tutti i personaggi.



DYNASTY WARRIORS 3 (PS2)



Scelta Livello

Nel menu principale, premete R1, R2, L2, L1, Quadrato, R2, Triangolo, L1.

Tutti i generali Shu

Nel menu principale, premete L1, Quadrato, Triangolo, R2, L1, L2 (2 v.), R1.

Tutti i generali Wei

Nel menu principale, premete Quadrato, Triangolo, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Tutti i generali Wu

Nel menu principale, premete Triangolo, L1, Quadrato, R1, R2, L1, L2 (2 v.).

Tutti i generali

Nel menu principale, premete Quadrato, R1, Triangolo, L1, Triangolo, R2, Quadrato, L2.

Opzione BGM Test

Nel menu principale, premete Quadrato, Triangolo (2 v.), Quadrato, L1, R1, R2, L2.

Opzione Opening Edit

Nel menu principale, premete R1, Quadrato, L1, Quadrato, R2, Triangolo, L2, Triangolo.

Tutte le sequenze FMV

Nel menu principale, premete L1,



Triangolo, R1, Triangolo, L2, Quadrato, R2, Quadrato.

I seguenti trucchi si riferiscono alla versione Jap.

Tutti i livelli

Alla schermata dei titoli, premete R1, R2, L2, L1, Quadrato, R2, Triangolo, L1

Filmati

Alla schermata dei titoli, premete L1, Triangolo, R1, Triangolo, L2, Quadrato, R2, Quadrato

Shu

Alla schermata dei titoli, premete L1, Quadrato, Triangolo, R2, L1, L2, L2, R1



Wei

Alla schermata dei titoli, premete Quadrato, Triangolo, L1, L2, R1, R2, L1, L2

Wu

Alla schermata dei titoli, premete Triangolo, L1, Quadrato, R1, R2, L1, L2, L2

Opzioni edit

Alla schermata dei titoli, premete R1, Quadrato, L1, Quadrato, R2, Triangolo, L2, Triangolo



MONSTER RANCHER 3 (PS2)

Training automatico

Dopo aver scelto il tipo di training (per esempio, trampolino nella foresta Morx), premete rapidamente X.



Il vostro mostro seguirà da solo il processo di training e il più delle volte vincerà se ha sufficiente energia.

Mostri segreti

Usate i seguenti CD per creare mostri segreti:



Disco	Tipo
Mostro	
Final Fantasy Games	Game
Fairies	
Tekken Tag Tournament	Game
Wrestling Moochi	
Armored Core 2	Game
Robot	
Lunar: The Complete Silver Story (Disc 2)	Game
Legendary monster	
Fantasia 2000	DVD
Joker	
Men Of Honor	DVD
Merman	
Bob Dylan: Greatest Hits	Music CD
Marin	
Kenny G: The Moment	Music CD
Something mysterious	
Dave Grusin	Music CD
Koronit	

Note: Grampa Bragman dovrà effettuare una ricerca sul mostro prima di averlo.



Anno nuovo, wanted differente... A parte gli scherzi, il cambiamento si impone per un settore così vasto come quello dei games sportivi; così troverete sempre tutti i giochi, suddivisi però per singola attività ludica. Buona lettura... e buona sudata!

PRIMA PARTE

BASKET

NBA JAM TOURNAMENT EDITION
(Acclaim)
MC, MT



Azione arcade al 100% in questo basket due contro due privo di regole! Il gioco è molto spettacolare, ma non offre alcuno spunto simulativo: le schiacciate sono precedute da avvistamenti multipli, salti mortali, tuffi carpiati ecc. La grafica bidimensionale è l'unico limite di questo titolo, che pure offre i giocatori veri, ognuno dotato delle sue brave caratteristiche (perfettamente riprodotte, peraltro)... e questo gusto un po' retrò, negli anni del poligono, stona molto. Ma per il resto si tratta di un campione assoluto di giocabilità e divertimento, specie con uno o più giocatori. N. giocatori: 4

84

NBA JAM EXTREME
(Acclaim)
MC, MT



Dov'è finita la velocità del prequel? In questo Extreme la grafica poligonale ha rallentato l'azione in modo evidente e terribile e, sebbene la natura sia la stessa del Tournament Edition, il

divertimento e la frenesia sono SPARITI! In campo non si capisce cosa stia accadendo e il controllo sulle azioni, specie quelle difensive, lascia molto a desiderare. Lasciatelo dov'è, se lo trovate. N. giocatori: 1-4

59

NBA LIVE '99
(Electronic Arts)
MC, MT, DS



Ecco il gioco di basket che aspettavamo dalla Electronic Arts! La cura e la perizia che nessuno toglie al colosso statunitense sono finalmente al servizio di un gioco di basket che coniuga con inusitata efficacia un'accurata simulazione e un divertente gioco di basket, che risulta insieme immediato e realistico. La grafica è davvero bella, il ritmo della partita è azzeccato e preciso, l'elevata risoluzione rende giustizia alle texture dettagliate e alla fluidità dei movimenti. Curato tutto il contorno. Ottimo! N. giocatori: 1-8

88

NBA HOOPZ
(Acclaim)
MC, DS, MT



Qui siamo ad alti livelli: il gioco di basket arcade per eccellenza ritorna con il frastuono di una grancassa! La giocabilità e il ritmo delle versioni bidimensionali dell'NBA Jam sono replicate in un gioco che eccelle nel ritmo e nel divertimento.



La grafica è buona ma non ottima (abbiamo visto parquet migliori) e la giocabilità è precisa. Si tratta di un ottimo titolo, forse dotato di una impostazione un po' antica, ma ottimo. Un acquisto iperconsigliato! N. giocatori: 1-4

70

NBA PRO '98
(Konami)
MC, MT



La terza uscita di Konami 'esce dalla zona' (nel senso che lascia la serie In the zone) e risulta molto meglio dei due deprimenti prequel. L'azione offerta è molto tattica, con un buon sistema di controllo e una grafica all'altezza. Buon divertimento e ottimo compromesso tra realismo e immediatezza (caratteristica non rara). N. giocatori: 1-4



80

NBA PRO '99
(Konami)
MC, MT, DS



Ottimo gioco di Konami! Fa della semplicità il suo forte: ciancia un po' la parte strategica per offrire una giocabilità immediata e ci riesce grazie a un sistema di controllo semplicissimo e a una risposta ai comandi ben pronta e fluida. La grafica è persino meglio: dettagliatissima! Poi è molto spettacolare, e un editor di giocatori chiude un reparto opzionistico di rilievo. N. giocatori: 1-8

89

TOTAL NBA '96
(Sony)
MC, MT

Il gioco di basket che nel 1996 lasciò tutti a bocca aperta è ancora in grado di stupire e divertire più d'uno. Grafica e sonoro a livelli irraggiungibili sostenevano un gioco complesso ma non complicato. Disputiamo una stagione intera controllando una squadra di nostra scelta. Molti numeri, ottima gestione del gruppo... insomma, un titolone: lungo, adeguatamente complesso e, soprattutto, divertente e godibile.



N. giocatori: 1-8

83

TOTAL NBA '97
(Sony)
MC, MT



Come migliorare la perfezione. Nel seguito del gioco che stupì la neonata utenza PSX sono stati migliorati alcuni piccoli particolari della dinamica di gioco (non vengono più fischiate con troppa severità i falli di sfondamento su cui si aveva poco controllo), ma soprattutto la grafica è stata riveduta e ora ogni giocatore poligonale riproduce le fattezze della controparte in metri e muscoli.



Bellissimo da vedere e da giocare, a tre anni di distanza dalla sua uscita rimane un titolo da rispettare. N. giocatori: 1-8

88

TOTAL NBA '98
(Sony)
MC, MT, DS

L'ultimo capitolo della serie Total è l'ennesimo capolavoro. Questa release abbandona le rigidità simulate degli episodi precedenti e punta più sulla giocabilità che sulla fedeltà simulativa. Ne esce un titolo più orientato verso l'arcade e quindi cambia l'utenza, ma la qualità complessiva è sempre la stessa. A buon intenditor... N. giocatori: 1-8

84

GLI
ALTRI
GIOCHI
DI
BASKET

NBA HANG TIME
(GT Interactive)
N. giocatori: 1-4
75



NBA IN THE ZONE
(Konami)
N. giocatori: 1-2
54

NBA IN THE ZONE 2
(Konami)
N. giocatori: 1-2
59

NBA LIVE '96
(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-2
48

NBA LIVE '97
(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-2
68

NBA LIVE '98
(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-8
79

SPACE JAM
(Acclaim)
N. giocatori: 1-4
45



LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

I MIGLIORI

ALL STAR TENNIS

(Ubisoft)

MC, MT, DS



La grafica del presente gioco è davvero stupefacente; si tratta del seguito 'serio' di Tennis Arena, e si rivela un prodotto davvero ottimo. Non soddisferà gli amanti delle simulazioni, perché la varietà di colpi performabili non è approfondita tanto da fare di questo titolo una simulazione realistica. Ma la dinamica di gioco è ottima e divertente, la grafica è davvero bellissima. Il ritmo degli scambi e il ritmo è simile a quello reale e il gioco, insomma, merita l'attenzione. Non scordate la presenza di molti tennisti esistenti differenti nell'aspetto ma anche (WUW!) nello stile di gioco. Ottima, anzi di più, è poi l'opzione per il gioco in due o (grazie a quello strumento di piacere che è il multitap) in tre o quattro.

N. giocatori: 1-4

90

FIFA 2001

(Electronic Arts)

MC, MT, DS



Il penultimo parto di mamma EA arriva, e lo fa senza rumore, dal momento che l'intera realizzazione è in linea con il passato, e all'appassionato è sufficiente sapere che è uscito un nuovo capitolo della serie FIFA. Ma si rivela il migliore della serie! Ci sono le squadre aggiornate, una grafica più fluida che avvantaggia

la giocabilità e un sistema di controllo più rigido che permette maggior controllo sui fatti in campo. Solo i più pignoli coglieranno una IA leggermente migliorata, che comunque svolge ottimamente il suo compito una volta scesi in campo.

N. giocatori: 1-8

91

ISS PRO '98

(Konami)

MC, DS



La grafica fluidissima (ma le texture sono meno dettagliate rispetto agli ultimi FIFA) e il realismo dei ventidue in campo fanno, di questo titolo, un capolavoro. Le animazioni sono molto continue e i gesti atletici riproducono le movenze dei più eleganti calciatori in carne e ossa. L'Intelligenza Artificiale compete con quella di Einstein: basta vedere come si comportano in campo i nostri compagni, perché coprono, scattano, si liberano, si spostano con intelligenza per presidiare zone di campo. Per capire che è vero calcio basta confrontare i match di ISS Pro '98 con quelli di calcio giocato! Purtroppo il gioco manca un po' per quanto riguarda il comparto delle opzioni, e i nomi reali dei giocatori sono storpiati; il problema è ovviabile grazie al funzionale editor. N. giocatori: 1-2

92

ISS PRO EVOLUTION

(Konami)

MC, MT, DS

Il gioco di calcio assoluto, il migliore, l'inarriavabile. Konami

migliora la versione precedente del suo calico, offrendo un titolo perfetto. Perfetto. Si gioca pure in quattro, si possono editare le tattiche, salvare i replay. Oltre a questo (che è TANTISSIMO) rimangono la giocabilità perfetta, la simulazione accuratissima, l'Intelligenza Artificiale ineccepibile. E la grafica animata alla perfezione, fatta di corpi stondeggiati e fluidissimi, oltre che belli da vedere. E molte competizioni, poi, in cui cimentarsi. Il gioco che non può non piacere è questo. Il calcio vero. ISS Pro Evolution: io ti amo. N. giocatori: 1-4

95

ISS PRO EVOLUTION 2

(Konami)

MC, MT, DS



E' possibile migliorare la perfezione? Forse sì... Konami replica ancora una volta con il suo simulatore di calcio, ed è subito un successo! Rispetto al passato, però, le modifiche non sono molte, e si concretizzano solo in aspetti formali: finalmente i nomi dei giocatori sono quelli reali! La parte giocata prevede qualche animazione in più e una Intelligenza Artificiale un pelino ritoccata. Non lo consiglierai a chi ha il primo Evolution, perché non porta poi tutte queste modifiche. Ma rimane un gran bel giocare... N. giocatori: 1-4

95

KNOCKOUT KINGS 2000

(Electronic Arts)

MC, DS



Una eccellente simulazione di boxe! La release 2000 è molto bella, dotata di una grafica fluida e convincente e di animazioni molto buone. La parte simulativa comincia proponendo molti pugili esistenti, riprodotti in modo fedele dal punto di vista grafico, da quello prestazionale e anche da quello comportamentale! Gli incontri simulati, insomma, sono molto fedeli e aderenti alla realtà; peraltro, la giocabilità è molto elevata. Certo il gioco è impegnativo e non è affatto arcade. N. giocatori: 1-2

90

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

(Activision)

MC, DS

Ehi, questi son quelli che hanno fatto Tony Hawk! La Activision ha deciso di proseguire lungo l'impervia strada degli sport estremi producendo un game che entra in concorrenza con MTV TJ Lavin e con Dave Mirra. Per questi due - lo diciamo subito - non c'è storia, perché la giocabilità, l'immediatezza e il gameplay son tutti per questo titolo. La grafica si limita a fare il suo dovere, offrendo una telecamera precisa e funzionale; ma le texture non convincono. Al contrario, è notevole la longevità grazie alle molte modalità e - soprattutto - grazie all'editor di livelli, che permette di creare la pista dei propri sogni per

testare l'abilità propria e dei propri amici.



N. giocatori: 1-2

90

NBA LIVE 2000

(Electronic Arts)

MC, MT, DS

EA ritorna 'sulla scena del delitto' con l'annuale versione del basket. Si tratta di un ottimo gioco, molto simulativo e aderente alla realtà. Il sistema di controllo è un po' complesso, ma riesce comunque a soddisfare le esigenze del cestista digitale. Il contorno, anche, regge la bontà della parte giocata. La grafica è solo buona, dotata di buone animazioni ma sgranata e non molto dettagliata. Serio e tattico, ma giocabile, insomma! N. giocatori: 1-8

90

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

(Activision)

MC, DS

Bissare un 95 è un compito arduo, ma il carisma di Tony Hawk e la bravura dei Neversoft ci sono riusciti. Il gioco è molto migliorato, perché offre molte piccole raffinatezze in più e un ammodernamento generale che giova molto all'attualità del prodotto. C'è un editor di livelli e di skater, poi, che eleva al massimo la longevità. Prendetelo, è un

prodotto che a livello ludico è oggettivamente un capolavoro.



N. giocatori: 1-2

95

X-GAMES PRO

BOARDS

(Radical Entertainment)

MC, DS

Un eccezionale gioco di snowboard, capace di dare la birra a tanti prodotti simili. Si tratta di un gioco che simula bene la cultura degli snowboarder, e tutta la realizzazione, dal gioco allo stile dei menu, ha questa impronta. A partire dagli atleti che possono essere controllati, fedeli riproduzioni poligonali di quelli in carne e ossa.



La neve è realizzata benissimo; purtroppo, non altrettanto si può dire per i movimenti degli atleti: scattano un po'. Chiude il quadro una colonna sonora massiccia: è una costante nei giochi di snowboard, ma questa è la migliore. N. giocatori: 1-2

92

BOXE

HBO BOXING

(Acclaim)
MC, DS



Pessimo pessimo pessimo simulatore di boxe, che si affida a una rete televisiva (la HBO) per creare un clima spettacolare. Ci sono molti pugili originali, ma la giocabilità è davvero deleteria. I comandi rispondono come e quando vogliono loro: ogni abilità tecnica viene umiliata e gli incontri sono dominati dalla casualità. Le molte opzioni, la carriera e l'edit mode sono un contorno che non risolve il gioco da una squallida mediocrità. N. giocatori: 1-2

55

GLI ALTRI GIOCHI DI BOXE

KNOCKOUT KINGS

(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-2
76

VICTORY BOXING

(JVC)
N. giocatori: 1-2
60

VICTORY BOXING 2

(JVC)
N. giocatori: 1-2
66

VICTORY BOXING CHALLENGE

(JVC)
N. giocatori: 1-2
63



CALCIO

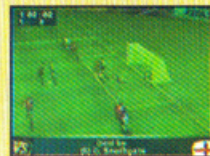
EURO 2000

(Electronic Arts)
MC, MT, DS,



EA, ancora EA... dopo World Cup '98 non poteva non prendere il suo motore vincente, quello di FIFA 2000 per adattarlo a un gioco ufficialmente sponsorizzato il campionato di calcio europeo del 2000. Che paio di palle... Il gioco è sempre lo stesso, con un contorno 'europeista' molto curato nella grafica e nella sostanza (il database con le squadre, insomma). In campo la grafica è la solita, la giocabilità (semplice e immediata, con un sistema di controllo complesso e una IA 'sommersa' molto buona e convincente) invece pure. Solo per chi ha soldi da buttare e per chi vive di pane e campionati europei (che comunque sono finiti da un pezzo già al momento in cui scrivo...). N. giocatori: 1-8

FIFA '99
(Electronic Arts)
MC, MT, DS,



Sempre meglio in casa EA, hanno arrotondato un prodotto già molto buono arricchendolo di fronzoli e animazioni che rendono più varia e interessante l'azione. Inoltre, sono stati migliorati i particolari nascosti, come il rispetto dei parametri dei giocatori e l'intelligenza Artificiale. Ottimo! N. giocatori: 1-8

88

FIFA 2000

(Electronic Arts)
MC, MT, DS



I lavori dell'Electronic Arts sono un po' come i panini con la Nutella: un rifugio sicuro, sai sempre che il secondo sarà più buono del primo perché ci starà più Nutella. Infatti questo FIFA 2000 è più ricco e curato delle edizioni precedenti (che sono meno ricche di Nutella!) e di fatto, però, costituiscono il suo maggior limite: chi possiede una copia delle release precedenti (a partire dal RTWC 98) compri questo duemila sapendo che il motion capture è migliore ma simile, ma soprattutto la dinamica delle azioni è invariata. N. giocatori: 1-8



91

FIFA 2002
(Electronic Arts)
MC, MT, DS



Ohibò, che succede? Stanca di subire le pressioni degli amanti della simulazione, EA stravolge il suo FIFA e tenta la strada del realismo. Il compito riesce a metà e gli utenti sono disorientati! Una barra di potenza per ogni più piccolo tiro è un elemento che dà profondità, ma che produce stress...! Non è certo questo il modo per aumentare la difficoltà!!! A livello di gestione strategica le cose sono più o meno invariate, mentre la grafica è peggiorata: le animazioni sono meno fluide e soprattutto le texture sono meno

90

precise rispetto al passato. Ottimo e sterminato, al solito, il database. Ma se volete divertirvi con un FIFA, prendete il le versioni del 2000, o del 2001.

N. giocatori: 1-8

72

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

(Konami)
MC, MT



Il gioco di calcio definitivo per la console a sedici bit della Nintendo fatica molto a trovare spazio sulla PSX. La grafica 2D in questo genere di giochi è quasi offensiva e cioca le gambe a un prodotto ludicamente molto valido: le opzioni sono molte e il sistema di controllo Konami è eccellente. Un buon gioco, ma inadeguato allo standard imposto dai trentadue bit della dea grigia. N. giocatori: 1-4

70

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

(Konami)
MC



La breccia nel settore dei giochi di calcio. Dopo ISS Pro, nessun gioco di calcio può uscire senza essere confrontato con questo mostro di giocabilità, tecnica e tattica. Ormai superato ma molto interessante, ha come unico difetto una certa carenza di opzioni; ma una volta in campo, il gioco è davvero eccellente. E oggi costa pure poco! N. giocatori: 1-2

84

LIBERO GRANDE

(Namco)
MC, DS



Un innovativo gioco di calcio; controlliamo un solo giocatore inquadrato di spalle. L'azione è molto varia, il sistema di controllo risponde bene alle esigenze di una meccanica tanto particolare. Le mosse a disposizione del giocatore sono davvero moltissime: dribbling, finte e colpi speciali rendono l'azione varia e compulsiva; i calciatori che si possono controllare sono una ventina, tutti campioni famosi i cui nomi, per problemi di licenza, sono storpiati al massimo. Interessantissimo. N. giocatori: 1-2

84

LIBERO GRANDE INTERNATIONAL

(Namco)
MC, DS

Tornato sulla scena del pallone, il nuovo Libero Grande non convince, né a divertire come fece tre anni prima. La giocabilità è cambiata perché il gioco si è fatto più simulativo. Hanno cercato di dare più profondità all'azione, pur mantenendo il controllo su un solo elemento della squadra. E questo nuovo approccio è poco divertente. A poco servono una grafica migliorata (ma il prequel era notevole, e difficilmente migliorabile) e una scelta maggiore di tutti gli elementi (calciatori, squadre, stadi). Sono rimasto deluso, ed è un peccato, perché l'idea di fondo è buona. N. giocatori: 1-2



72

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER

(Eidos)
MC, MT, DS

Il secondo capitolo del calcio Eidos è un buon prodotto. Giocabile e veloce, è dotato di una grafica 'strana': da una parte la risoluzione è altissima, dall'altra i giocatori sono mal rappresentati.



Ma l'estetica passa in secondo piano di fronte a una giocabilità ottima, molto immediata e semplice seppur non tatticissima. Buona la scelta delle squadre e in generale la sezione opzionistica; buona la possibilità di gioco in quattro. N. giocatori: 1-4

83

PUMA STREET SOCCER

(Sunsoft)
MC, MT, DS

Il primo gioco dedicato al calcetto è un prodotto ben valido, che riesce a riprodurre la frenesia tipica di questo ottimo sport. Il sistema di controllo è realmente diverso rispetto agli altri titoli di calcio, e risulta dannatamente efficace e veloce (proprio come dovrebbe essere per riprodurre la realtà).



La grafica è buona; le ambientazioni (aeroporto, strada ecc.) sono in stile con l'anima del calcetto vero e le animazioni soddisfano. Per giunta, giocando in otto è possibile controllare tutti i membri di entrambe le squadre. N. giocatori: 1-8

82

THIS IS FOOTBALL

(Sony)
MC, MT, DS
Dopo tre Total NBA, la Sony decide che è momento di calcio. This is Football è un ottimo gioco, che non raggiunge il top ma risalta per la buona giocabilità, l'intelligenza delle soluzioni, la grafica veloce seppur non dettagliata.



L'impostazione del match è abbastanza arcade, ma lo spessore della parte tattica non è scarso. Un buon titolo, peraltro migliore del sequel.
N. giocatori: 1-4

81

THIS IS FOOTBALL 2

(Sony)
MC, MT, DS
La seconda puntata del soccer Sony si distingue in negativo per la mancanza di innovazioni; la grafica, invariata, sembra peggiore e non regge il confronto con gli standard attuali.



Si difende la buona giocabilità, ma se proprio vi piace il motore di gioco il prequel è disponibile in versione Platinum...
N. giocatori: 1-4

77

UEFA STRIKER

(Infogrames)
MC, MT, DS
Un buon gioco di calcio, completo e veloce. La giocabilità di questo prodotto è molto buona, costituendo un favorevole clone di Fifa. La grafica è molto risoluta e i calciatori hanno un aspetto convincente. Purtroppo l'offerta di squadre (e un po' anche quella di tornei) è vaga e

raffazzonata.



Ma, per il resto, ha tutto quello che deve avere un buon gioco di calcio.
N. giocatori: 1-4

88

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

(Eidos)
MC, MT, DS
Il calcio Eidos, la cui prima release anticipa i mondiali di Francia '98 cui si aggancia, conosce la terza puntata in questo UEFA Champions League.



La licenza ufficiale permette a questo titolo di presentare, senza storpiature o alias, tutte le squadre partecipanti alla prestigiosa competizione con tutte le rose complete e fedeli. Presenta alcune interessanti innovazioni nel sistema di controllo e risulta abbastanza divertente. Tuttavia la grafica è un po' flaccida. Buona l'opzione per il gioco in quattro.
N. giocatori: 1-4

88

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

(Eidos)
MC, MT, DS
Eidos ritorna con il suo gioco di calcio, riciclando il suo solito motore. Spera di conquistare di nuovo l'utenza inserendo alcuni miglioramenti che però fanno, di questo, un gioco molto stanco.



La giocabilità è buona, ma è peggiore (di ISS Pro

e di FIFA ovviamente, ma anche) di buona parte della concorrenza. La grafica si segnala per una generale piattezza, distinguendosi solo per la scattosità di alcune animazioni.
N. giocatori: 1-8

73

UEFA CHALLENGE 2001

(Infogrames)
MC, DS, MT
La serie di UEFA è come il vino che invecchiando... diventa aceto. Il sistema di controllo è peggiorato in modo sensibile, come l'Intelligenza Artificiale delle squadre controllate dal computer.



La grafica boccheggia e le animazioni sembrano curate dalla De Cecco invece che da un grafico professionista. E' confuso e carente il modo di presentazione delle squadre, e la parziale acquisizione dei diritti fa convivere compagini perfettamente riprodotte ad altre assolutamente storpiate.
N. giocatori: 1-4

71

VIVA FOOTBALL

(Virgin)
MC, MT, DS
In questo interessante gioco di calcio è possibile controllare miriadi di squadre, parte delle quali appartenenti a un mitico passato.



Si tratta di un prodotto graficamente curato ma soprattutto realistico, che soddisferà gli amanti di questo sport.
N. giocatori: 1-4

87

WORLD CUP '98

(Electronic Arts)
MC, MT, DS
L'EA compra i diritti dei campionati del mondo e in esclusiva riproduce il torneo di Francia '98.



Con il vestito della versione corrente di FIFA, tutti gli stadi francesi, un mare di opzioni, possiamo cercare di portare l'Italia alla vittoria. L'impatto audiovisivo è ottimo, la giocabilità molto buona.
N. giocatori: 1-8

90

GLI ALTRI GIOCHI DI CALCIO

4-4-2

(Virgin)
N. giocatori: 1-2
20

ACTUA SOCCER

(Gremlin)
N. giocatori: 1-2
75



ACTUA SOCCER CLUB EDITION

(Gremlin)
N. giocatori: 1-2
76

ACTUA SOCCER 2

(Gremlin)
N. giocatori: 1-4
87



ACTUA SOCCER 3

(Gremlin)
N. giocatori: 1-4
59

ADIDAS POWER SOCCER

(Psygnosis)
N. giocatori: 1-2
59

ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL 97

(Psygnosis)
N. giocatori: 1-2
60



ADIDAS POWER SOCCER 2

(Psygnosis)
N. giocatori: 1-4
63

ADIDAS '98

(Psygnosis)
N. giocatori: 1-4
67

ALL STAR SOCCER

(Eidos)
N. giocatori: 1-4
-101

BOMBA '98

(BMG Interactive)
N. giocatori: 1-2
68

FA PREMIER LEAGUE STARS

(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-8
70

FIFA 96

(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-4
43

FIFA 97

(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-4
42

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

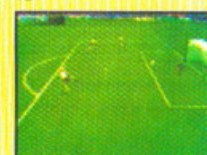
(Electronic Arts)
N. giocatori: 1-8
85

GOAL STORM

(Konami)
N. giocatori: 1-2
55

KICK OFF 97

(Anco)
N. giocatori: 1-2
48



KICK OFF WORLD

(Anco)
N. giocatori: 1-4
57

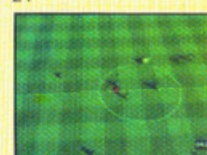
OLYMPIC SOCCER

(US Gold)
N. giocatori: 1-2
36



ONSIDE SOCCER

(Telstar)
N. giocatori: 1-2
24



SENSIBLE SOCCER

(GT Interactive)
MC, DS
N. giocatori: 1-2
55



STRIKER '96

(Ocean)
MC, MT
N. giocatori: 1-4
42



WORLD LEAGUE SOCCER

(Eidos)
N. giocatori: 1-4
66



SPORT ESTREMI

BIG AIR
(Accolade)
MC, DS

Il team di sviluppo che ha il nome di una razza di cani davvero cattiva, Pitbull, realizza una simulazione che di veramente cattivo ha la colonna sonora: si tratta di venticinque brani hard core-punk-ska davvero belli che commentano un gioco in verità un poco amaro. Le piste sono brevi e graficamente poco ispirate; su di essi si muovono atleti dai movimenti poco realistici e il cui controllo non è esente da critiche. Peccato, sarà per la prossima volta.

N. giocatori: 1-2

75

CALIFORNIA WATER SPORTS
(Midax)
MC, DS

Strambo simulatore di surf: dopo lo snowboard e lo skateboard, ecco la più classica delle tavole: quella per cavalcare le onde! Il gioco presenta una idea mooolto originale, ma purtroppo è abbastanza difficile e cadere tanto spesso vi manderà al manicomio. La grafica è abbastanza disonesta, sembra un po' datata non solo nella parte giocata ma anche nei menu e nei contorni. Ma se siete perseveranti vi divertirete abbastanza, perché la sensazione di cavalcare le onde è ben resa.

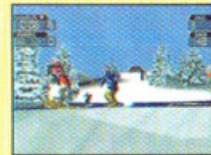
N. giocatori: 1

67

COOL BOARDERS 3

(Sony)
MC, MT
L'ultima parola nel genere dei simulatori di snowboard. Una bella grafica - fluida e risoluta - e una fantastica giocabilità fanno di questo prodotto un vero

vincente.



Sarebbe stato perfetto se la funzione del salto fosse stata implementata in modo meno bislacco. Vario, lungo, buonissimo.

N. giocatori: 1-4

89

DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX
(Acclaim)

MC, DS
Ecco una nuova disciplina acrobatica, che riprende la scia dei cari vecchi giochi di skateboarding. Qui abbiamo le BMX, che servono per far fare al nostro ciclista le più spericolate figure in acrobazia.



La grafica è abbastanza pessima, non tanto nella qualità degli elementi ma nel movimento della telecamera e nel clip. Si tratta comunque di un buon gioco, complesso al punto giusto e dotato di un'ottima colonna sonora: un must per giochi di questo genere!

N. giocatori: 1-2

70

GRIND SESSION
(SCEE)

MC, DS
Un gioco inaspettato arriva per cercare di tener testa al miglior gioco di skateboard di sempre: quel Tony Hawk che, da questo GS, è stato scopiazzato in modo abbastanza spudorato... Non mancano le qualità,

a questo clone: soprattutto è ben riprodotto lo spirito della cultura skateboard (almeno così ci assicura il Pitone).



A livello di giocabilità siamo su ottimi livelli: la grafica, però, saltella; a buone animazioni fanno riscontro alcuni errori grafici ai limiti del bug. Ottimo, imperdibile se avete amato e rivoltato come un pedalino il migliore gioco di skate, che rimane Tony Hawk.

N. giocatori: 1-4

90

MTV SPORTS SNOWBOARDING
(THQ)

MC, DS
Il grande sponsor musicale regala al gioco una colonna sonora degna del suo nome; roba da favola accompagna un'azione fresca (per forza: c'è la neve...) e divertente, semplice da padroneggiare e accattivante da proseguire.



La grafica è l'unico vero punto debole del gioco: sgrana un bel po' e concede poca fluidità ai movimenti dei riders, cosa quest'ultima che rende poco appagante la vista delle acrobazie, tecnicamente pregevoli da guardare e non molto difficili da performare.

N. giocatori: 1-2

80

MTV SPORTS PURE RIDE
(THQ)

MC, DS
È il seguito dello snowboarding letto qui sopra, ma si dimostra un

gioco inferiore. Soprattutto la grafica è abbastanza scandalosa, troppo semplice eppur dotata di gravi errori di inquadratura, e di clip. La giocabilità è eccessivamente semplicistica e per questo motivo il gioco, poco interessante da giocare, non è nemmeno longevo, nonostante le modalità di gioco non siano poche. La colonna sonora si salva, come è tipico - e DOVEROSO - per un gioco che in copertina si fregia del marchio di MTV.

N. giocatori: 1-2

60

MTV SPORTS SKATEBOARDING
(THQ)

MC, DS
L'amico Stefano gli diede un ingeneroso 50, dodici lontani mesi orsono; il gioco, certo, NON è all'altezza della pietra di paragone Tony Hawk ma, senza lasciarsi intimidire da questo, riesce a fare il suo dovere. Sicuramente il gioco è carente sotto diversi punti di vista: il gameplay è riuscito solo a metà per colpa di un sistema di controllo frettoloso. Tuttavia, è possibile compiere un gran numero di evoluzioni con uno dei quattordici skater presenti. La grafica tiene testa alla giocabilità non ineccepibile, perché è coscetta e poco ispirata, e anche un po' tremula. Le aree di gioco, comunque, sono disegnate con rispettabile onestà, e con precisione. Ottima la colonna sonora, come è lecito aspettarsi da un titolo dotato di un simile brand.

N. giocatori: 1-2

69

MTV SPORTS TJ LAVIN'S ULTIMATE BMX
(THQ)

MC, DS
I giochi che riproducono sport estremi ormai sono tantissimi: anche le biciclette acrobatiche

sono riprodotte con molta convinzione. La suggestiva disciplina è replicata in modo abbastanza complesso, e la giocabilità non è immediata, ciò che costituisce un grave difetto. Le mosse effettuabili sono un buon numero, ma occorre diversa pratica prima di poterle padroneggiare. Mentre la musica, come sempre per i giochi della linea MTV Sport, è convincente, la grafica è sgradevole, si muove male e soprattutto presenta gravi difetti nelle collisioni fra gli elementi, ciò che va a ulteriore detrimento dell'esperienza giocata.

N. giocatori: 1-2

63

STREET SKATER 2
(Electronic Arts)

MC, DS
Il seguito del primo skate game è un prodotto adeguato alla concorrenza. Il numero di tricks, le piste, la grafica... è stato tutto riveduto e corretto per adeguarlo a... beh, a Tony Hawk, lo sappiamo tutti, dà.



I movimenti degli skater rimangono sempre poco fluidi, ma almeno il titolo ha tutt'altro spessore. Non manca un editor di livelli, che fa di questo un buon titolo.

N. giocatori: 1-8

83

TONY HAWK'S PRO SKATER
(Activision)

MC, DS
Un grande gioco! Si tratta di un titolo oggettivamente molto valido, indipendentemente dal fatto che riproduce uno sport poco noto qui in Italia. La bellezza del gioco è data in primis dalla giocabilità: cominci

a giocare da subito, tanto è naturale l'approccio. Eppoi, con i tricks sempre più tecnici e le molte modalità non lo finirai presto. La grafica, infine, è molto molto bella, solida e pulita. Un

vincente.

N. giocatori: 1-2

95

GLI ALTRI
SPORT
ESTREMI**2EXTREME**

(Sony)
N. giocatori: 1-2
40

CHILL

(Eidos)
N. giocatori: 1-2
61

COOL BOARDERS

(Sony)
N. giocatori: 1
85

COOL BOARDERS 2

(Sony)
N. giocatori: 1-2
85

ESPN EXTREME GAMES

(Sony)
N. giocatori: 1
30

EXTREME SNOW BREAK

(Microids)
N. giocatori: 1
64

**PHAT AIR EXTREME SNOWBOARDING**

(Funsoft)
N. giocatori: 1-2
60

**STREET SKATER**

(GT Interactive)
N. giocatori: 1
80



RECENSIONI

GB ADVANCE

UNOWN

CARTE DEI POKÉMON

**IN EDICOLA
È ARRIVATO
IL NUOVO
NUMERO DI**

LA RIVISTA
PER CHI GIOCA
GAME BOY

**GAME BOY
PLANET**

**LA GUIDA
PIÙ COMPLETA
AL MONDO
DELLE CONSOLE
PORTATILI**

ANTEPRIME

GAME BOY COLOR

POKÉMON

NEWS

Guida strategica a
Pokémon oro e argento

**GAME BOY
PLANET**

POKÉMON • GAMEBOY • CARTE
Anno 2 - numero 9 - L.4.900 - 2,53 EURO

GBA 
EARTHWORM JIM
Il mondo ha bisogno
di un eroe

LADY SIA
Quando le principesse
si arrabbiano!

POKÉMON IL 4° FILM
Finalmente tutti
i segreti di Celebi


SPECIALE UNOWN 1ª parte


10009
9 771592 640004

Harry Potter e la
pietra filosofale

GBC FISH FILES • BIP • TEEN WORLD



DI **ANDREA NICOSIA**

Silent Hill 2

Volete accompagnare James nell'incubo più terrificante che mai videogioco abbia creato? Seguite il nostro 'filo', e non fatevi sopraffare dall'angoscia... Al terrore non c'è mai limite!



**Problemi
con un gioco?
Le soluzioni
sono su**

www.gamearena.it

Dopo la scena di apertura girate **a sinistra**. Dopo aver lasciato il **bagno** assisterete alla scena in cui James riflette se prendere la lettera. Dopo l'intermezzo esaminate l'auto, prendete la **mappa** e poi camminate fino all'entrata del lago Toruka. Seguite il sentiero fino a raggiungere un **pozzo**. Esaminatelo e trovate il primo punto di salvataggio. Proseguite fino al **cancello** ed entrate. Proseguite nella nebbia fino a incontrare una **ragazza inginocchiata** a terra. Durante l'intermezzo verrete presentati a **Maria**. Al termine, andate a sinistra. Proseguite fino a una casa; alla sua destra troverete un cancello, entrate. Seguite il sentiero, superate le auto e il ranch e continuate fino a raggiungere l'edificio alle porte della città. Seguite il percorso.

Una volta raggiunta la città scoprirete che, per

ora, la maggior parte degli edifici sono inaccessibili. Continuate a camminare fino a trovarvi all'angolo di Sanders Street e Lindsey Street. Assisterete a un intermezzo nel quale seguite una **scia di sangue**. Proseguite lungo Lindsey Street e andate **a destra** su Vachss Road. Proseguite lungo la strada. Noterete il punto di salvataggio rosso su un tavolo, ma ancora non è raggiungibile. Proseguite fino al **tunnel chiuso**. Assisterete a un intermezzo con il primo incontro con un mostro. La lotta sarà automatica, non preoccupatevi. All'uscita dal tunnel assisterete a un'altra animazione.

Tornando indietro vedrete che l'area con il punto di salvataggio rosso sarà ora accessibile.

Nell'**angolo inferiore sinistro** di quest'area troverete una pozione per la salute. Sotto il tavolo ce n'è un'altra. Quando siete pronti ad andarvene, salvate il gioco.

Da qui in poi i mostri faranno sul serio. Cercate di non combattere: per ora il vostro scopo è sopravvivere e non siete ancora in grado di combattere efficacemente.

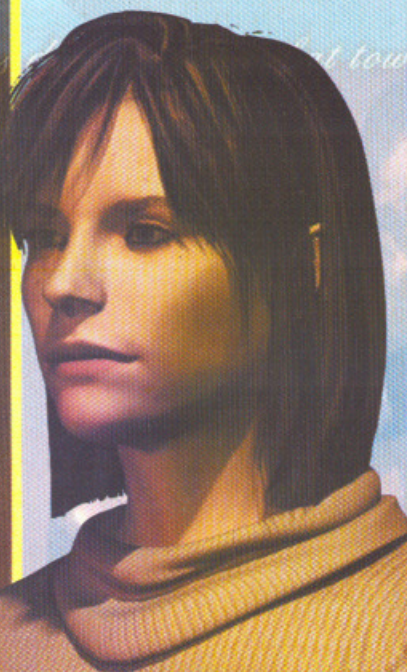
Correte fino a Saul Street, nella parte inferiore della mappa. Camminando lungo questa strada noterete un edificio aperto. Entrate, salvate il gioco e prendete il pezzo di carta che si trova sul divano. Si tratta di un indizio per andare verso il bar di Neely (al centro della mappa).

Dirigetevi verso il bar evitando gli scontri con i mostri, per quanto possibile. La porta principale del bar sarà chiusa, ma potrete entrare attraverso la porta laterale. Una volta dentro, prendete la mappa che si trova nell'angolo. Sulla vostra **mappa** troverete cerchiate la zona degli appartamenti Woodside e la fine di Martin Street. Andate a Martin Street e proseguite fino alla fine di questo vicolo cieco. Una volta in fondo, girate **a sinistra** e troverete un cadavere: frugatelo per

trovare la chiave del cancello degli appartamenti. Recatevi al complesso degli appartamenti, aprite il cancello con la chiave appena trovata, entrate e, una volta nel complesso, entrate attraverso il primo portone che vedete. Girate **a sinistra** e troverete la mappa del primo piano dell'edificio. Esplorare la stanza in cui vi trovate per trovare un oggetto di salvataggio. Salvate il gioco.

Salite lungo la scala fino alla prima porta ed entrate. Andate **a destra** fino alla stanza **205**: qui c'è un mostro che vi attende, ma non vi attaccherà fino a che non troverete l'oggetto nascosto qui. Notate la luce che emana dal manichino? Esaminatela e troverete la **torcia elettrica** (che potete accendere e spegnere con il pulsante CERCHIO). Appena trovate la torcia il manichino vi attaccherà. Potete scappare o combattere. Io vi consiglio di fuggire. Ora andate verso la stanza **208**. Guardate la libreria e troverete la chiave della stanza **202**. Andate nella stanza con l'orologio, accendete la torcia elettrica e osservate la parete con le scritte sopra. Appena lo fate vi verranno dati questi nomi:

**HENRY
MILDRED
SCOTT**



Vi torneranno utili più tardi.

Andate all'orologio e leggete quello che è stato scritto sul lato destro dell'orologio stesso. Vi verrà chiesto se volete premere l'orologio. Rispondete NO. Ora leggete l'ora: saranno le 7:46 e 15 secondi.

Tornate indietro fino alla scala: salitela fino a raggiungere una nuova stanza. Entrate e assicuratevi di avere la torcia accesa. Sulla vostra destra vedrete delle barre. Esaminatele e vi verrà chiesto se volete prendere la chiave. Mentre provate verrete aggrediti da Laura e non riuscirete a raggiungere la chiave. Scappate e dirigetevi alla stanza 301. Vedrete un carrello della spesa rosso, esaminatelo e troverete una pistola. Per ora non la usate: non farete altro che sprecare colpi preziosi che vi serviranno più avanti.

Tornate al secondo piano e sentirete un rumore provenire da nord. Se seguite il rumore arriverete vicino alla stanza 208 e troverete un mostro. Non potete fargli del male, per cui evitatelo ed entrate nella stanza 208. Qui troverete un cadavere. Se non lo avete ancora fatto, prendete la chiave della stanza 202 dalla libreria. Uscite: il mostro che c'era fuori è sparito.

Andate alla stanza 202 e accendete la luce. Entrate nella stanza con il bagliore rosso e osservate il foro nella parete. Dopo pochi momenti di terrore riceverete la chiave dell'orologio. Tornate alla stanza 208 e aprite l'orologio. Esaminate il quadrante dell'orologio e prendete la chiave dell'orologio dal vostro inventario. Dovrete risolvere un enigma; la soluzione sta nei nomi che avete letto poco tempo fa. Impostate come ora le 9:10 e 15 secondi; andate sulla destra dell'orologio, leggete il testo e stavolta scegliete di premere l'orologio. Adesso vedrete che potete muoverlo. Entrate nel buco e, sulla vostra destra, troverete un punto di salvataggio. Usatelo. Andate in cucina e prendete le bevande curative, uscite ed entrate nella porta di fronte alla cucina. Andate a destra e uscite dalla porta blu. Salite le scale fino al piano successivo ed entrate nella porta che trovate qui. Raggiungete la zona in cui il ragazzino ha calciato la chiave che avevate in mano e prendete la chiave della porta antiincendio. Ci sono due mostri a farle la guardia, per cui muovetevi in fretta. Andate alla stanza 307 e guardate che spettacolo. Cercate di riprendervi in fretta dallo scioccante intermezzo e tornate nel ripostiglio per prendere la chiave del cortile. Andate nella stanza 303, evitate il mostro e prendete il kit di pronto soccorso. Uscite. Sulla destra della stanza 303 c'è una scala. Seguite la strada fino a trovare la porta blu, superando le stanze 304 e 305. Scendete le scale e troverete una stanza senza porta. Entrate dopo esservi accertati di avere la torcia accesa. Esaminate l'oggetto a terra e prendete la lattina.

Tornate al secondo piano e andate nella stanza accanto alla 203: dovrebbe essere cerchiata sulla mappa. Esaminate lo sportello della spazzatura e scegliete la lattina dal vostro inventario per sbloccarlo. Uscite da questa stanza e andate a sinistra. Entrate nella porta blu che porta a una scalinata. E' la prima scala che avete salito. Prima di uscire esaminate la porta sulla sinistra del punto di salvataggio: riuscirete ad aprirla con la chiave del cortile. Andate fuori e dirigetevi fino al viale che si trova in mezzo al complesso di appartamenti. Troverete una rivista e la moneta del vecchio; leggete la nota e tornate alla scala con il punto di salvataggio. Entrate nella porta che conduce al cortile. Dirigetevi alla piscina al centro del cortile. Vi cadrà dentro. Non lottate contro i mostri qui presenti: esaminate il passaggio, prendete la moneta del serpente e uscite. Non usate la scala,

correte verso il lato opposto della piscina e salite i gradini.

Superate la porta che si trova sulla sinistra della piscina, nella zona sud di quest'area, e andate verso la stanza 101. Godetevi l'animazione.

Tornate nell'area con il punto di salvataggio e salite al secondo piano, girando a sinistra appena arrivate. Vedrete un altro intermezzo. Entrate nel bagno e vedrete un portafoglio che galleggia tra i rifiuti. Troverete una nota con dei numeri e delle frecce, generati a caso ogni volta. Uscite dal bagno e andate a sinistra, dentro alla stanza più grande. Nella cucina troverete una bevanda curativa. Esplorare la stanza e troverete una cassaforte su una sedia: per aprirla usate la combinazione che avete trovato poco fa. Usate il pad per muovere la ruota nella direzione indicata nella nota con la combinazione. Nella cassaforte troverete dei proiettili.

Uscite dalla porta che si trova di fronte alla cassaforte e andate a destra. Proseguite fino alla porta bianca e blu che solitamente conduce a una scalinata. Sulla vostra sinistra troverete la mappa dell'edificio. Se tornate al secondo piano vedrete che tutte le porte sono chiuse; su una c'è una nota che vi dice che c'è una chiave da qualche parte al primo piano. Tornate alla scala accanto alla mappa, scendete e andate nella stanza 105. Qui c'è un punto di salvataggio e un enigma che per ora non potete risolvere. Andate alla stanza 109 ed esploratela: a volte ci sono dei proiettili. C'è un'altra porta, avvicinatevi e partirà un'animazione. Al termine potrete prendere il coltello, ma fate attenzione perché non potrete usarlo. Esaminate nuovamente il tavolo e troverete la moneta del prigioniero. C'è un dipinto al centro della stanza: esaminate anche quello.

Tornate alla stanza 105 per risolvere l'enigma delle monete. A seconda del livello di difficoltà l'ordine delle monete da mettere nei fori è:

Facile: Vecchio, Vuoto, Serpente, Vuoto, Prigioniero.

Normale: Vuoto, Vecchio, Prigioniero, Vuoto, Serpente.

Difficile: Vuoto, Vecchio, Vuoto, Serpente, Prigioniero.

Esaminate ancora lo scaffale per prendere la chiave. Tornate alla porta del secondo piano con la nota attaccata sopra e apritela con questa chiave. Attraversate la stanza e noterete un passaggio per un'asse. Passate sopra l'asse ed entrate nella stanza. Cercate intorno al letto per trovare la chiave della scala dell'appartamento. Nell'area c'è anche un punto di salvataggio rosso. Salvate e tornate al corridoio del secondo piano. Andate all'entrata della scalinata vicino alla stanza 208 e usate la chiave. Preparate la pistola e state pronti a combattere.

Dopo l'intermezzo dovrete affrontare il boss di questo livello. Il trucco per batterlo è attirarlo negli angoli della stanza. E' molto lento, e potrete schivare facilmente i suoi attacchi. Quando si prepara a colpire correte nell'altro angolo della stanza e sparate. Fate buon uso dei

proiettili e del kit di pronto soccorso e bevande curative.

In alternativa, continuate a schivare i suoi attacchi per un certo lasso di tempo: se sarete abili sarà lui stesso ad andarsene.

Una volta superato lo scontro potete tornare indietro e salvare, oppure proseguire scendendo le scale fino a raggiungere una porta. Entrate e vi troverete all'esterno. Vicino a un gruppo di coni

arancioni troverete un kit di pronto soccorso. Proseguite lungo la strada fino a quando scatterà un intermezzo. Dovrete andare al Rosewater Park.

Dopo l'intermezzo camminate e girate a sinistra, prendendo la prima rampa di scale. Andate nell'angolo di quest'area e troverete delle munizioni. Andate al gazebo e troverete altre munizioni su una panca di pietra fuori dal gazebo. Andate a sinistra di questa costruzione, nell'altro passaggio. Qui troverete un'entrata. Andate sull'altro lato e leggete l'iscrizione sulla statua.

Su una banca qui vicina dovrebbe esserci un'altra bevanda curativa. Tornate sul sentiero con un gazebo e continuate a proseguire in avanti: troverete un altro oggetto vicino al telescopio.

Proseguite lungo il sentiero.

Vedrete un'altra animazione di intermezzo con Maria, al termine della quale dovrete dirigervi verso il Lake View Hotel.

Ora Maria vi accompagnerà. Se viene ferita verrete feriti anche voi, e se vi starà troppo vicina potrete colpirla inavvertitamente, per cui cercate di evitare il più possibile di combattere.

Superate il parcheggio e andate a sud verso il locale di Jack. Nei pressi troverete un punto di salvataggio su un'auto; salvate il gioco prima di proseguire. Dirigetevi alla stazione della Texxon, dove troverete il tubo d'acciaio sul tettuccio di una macchina in questa zona: prendetelo. Esplorare tutta l'area della stazione di servizio per trovare proiettili e bevande curative. Ora andate verso il bowling di Pete.



Prima di entrare nel locale esplorate la strada antistante per trovare una bevanda curativa. Maria rimarrà all'esterno, mentre voi esplorate il vicolo del bowling. Ora entrate nella porta alla vostra **sinistra**. Assisterete a una scenetta tra Laura ed Eddie, al termine della quale seguirete Laura e vedrete un'altra animazione. Andate a Heaven's Night. Maria ha con sé un sacco di chiavi. Salite le scale e continuate fino a raggiungere l'ultima porta, quindi entrate. Al centro della stanza troverete un kit di pronto soccorso. Andate a St. Carrol Street e vedrete un intermezzo durante il quale Laura entra nell'ospedale di Brookhaven. Entrate e guardate la parete accanto alla porta per trovare una mappa della zona. Fatevi strada fino alla **reception** e salivate. Quasi tutte le altre porte saranno chiuse. Nell'ufficio vi verranno dati tre nomi di pazienti, **Jack Davis**, **Joseph Barkin** e **Joshua Lewis**, importanti ai fini della trama. Sul banco di questa stanza c'è anche una bevanda curativa. Andate alla macchina da scrivere e leggete i fogli, dopodiché prendete la **chiave viola**. Andate nello spogliatoio degli uomini, al secondo piano. Frugate il camice per trovare la chiave del laboratorio. Ora andate nello spogliatoio delle donne, osservate l'orsacchiotto e trovate l'ago incurvato; poi esplorate intorno agli armadietti fino a che non metterete le mani sul fucile a pompa. Cercate di non usarlo, però, perché i proiettili vi serviranno tutti più avanti. Ora andate al laboratorio del secondo piano. Prendete il kit di pronto soccorso e il codice di **quattro cifre**, esaminando la macchina da scrivere. Andate verso **M2** ed esaminate il comodino: troverete dei proiettili per il fucile e una **chiave azzurra**. Ora combinate questa chiave con quella viola e conservate il risultato per dopo. Entrate in **M3**. Qui c'è un'infermiera che dovete uccidere. Prendete la bevanda curativa e i proiettili. Andate fino a **M6**, e anche qui prendete bevanda



e proiettili. Tornate al primo piano evitando per quanto possibile di combattere e andate nel laboratorio. Andate alla mensa dei dottori e prendete i proiettili che si trovano nel lavandino; ci dovrebbero anche essere dei diari sullo scaffale del laboratorio. Esaminate la lavagna per trovare i codici che vi serviranno in seguito. Questi variano a seconda del livello di difficoltà: (Normale + Est) **7335** (Difficile) **T= 1328**. Andate verso il terzo piano, affrontate e uccidete le infermiere. Prendete il kit di pronto soccorso vicino alla porta dell'ascensore e poi aprite le doppie porte usando il codice a 4 cifre. Andate in **S3**.

Maria deciderà di fermarsi a dormire. Prima di andarsene esaminate il tavolo e troverete la chiave del tetto. Andate nel locale delle docce e provate ad aprire lo scarico al centro della stanza con l'ago ricurvo. Non ci riuscirete. Andate in **S11** evitando di combattere; questa è una stanza con un punto di salvataggio e alcune bevande curative, servitevi pure. Andate in **S14** e troverete un enigma, ma ancora non è il momento di risolverlo. Andate sul tetto e cercate negli angoli per trovare un diario. Leggetelo oppure no, a vostra scelta. Tenete presente che questa decisione si rifletterà sul finale del gioco. Ora provate ad aprire la porta che si trova in questa zona e preparatevi alla brutta sorpresa. Ecco un buon momento per usare le bevande curative raccolte finora.

Vi ritroverete nella stanza per i trattamenti speciali del terzo piano. Entrate nella stanza in cui terminano i segni sul pavimento. Sulla parete di questa cella imbottita c'è un altro codice che dovete ricordare. Varia di partita in partita, per cui segnatevelo. Tornate indietro, aprite la porta che conduce nel corridoio e andate di nuovo in **S14**.

Prendete la chiave che avete creato unendo l'azzurra e la

viola e usatela per aprire il lucchetto e togliere le catene. Utilizzate il codice trovato nel laboratorio sul lucchetto a forma di telecomando e poi utilizzate il codice trovato nella cella imbottita sul lucchetto a ruota. Troverete un capello. Tornate nelle docce ed esaminate lo scarico. Combinare l'ago con il capello e vi procurerete la chiave dell'ascensore. Tornate al terzo piano e usate la chiave sull'ascensore: esaminatelo per entrarci dentro e poi esaminate il **pannello** all'interno. Arrivati al primo piano, andate in **C3** e prendete le munizioni, ma prima impugnate il fucile a pompa. Incontrerete **Laura**. Seguitela. Dovrete affrontare i boss di questo livello. Attraversate la stanza senza passare sotto di loro, o vi strangoleranno. Utilizzate il fucile a pompa contro i primi due e la pistola contro il terzo. Dovreste cavarvela abbastanza agevolmente.

Tornate indietro, e vi troverete nel giardino dell'ospedale. Passate attraverso le doppie porte e cercate il punto di salvataggio sulla parete vicina. Andate in **C2** e uccidete l'infermiera, quindi prendete il kit di pronto soccorso. Sentirete un rumore: andate in **C1**. Vi troverete subito addosso un'infermiera, uccidete anche lei. Cercate i proiettili e la bevanda curativa nascosti in questa stanza. Prendete l'ascensore fino al secondo piano e andate in **M4**. Cercate di evitare le infermiere muovendovi lateralmente e prendete proiettili e bevanda curativa. Andate in **M6** ed esaminate per bene la stanza. Troverete una **batteria** e la chiave del magazzino. Leggete la nota, prendete i proiettili e il kit di pronto soccorso. Andati nell'altra stanza, James noterà il frigorifero. Prendete l'ascensore e andate al terzo piano. Questa zona pullula di mostri, per cui occhio! Andate vicino alle scale ed esaminate la **statua** della donna. Tornate nella stanza dove avevate lasciato Maria (**S3**) e vedrete che è scomparsa. Esplorate la stanza e troverete dei proiettili e un'ampolla (da usare solo nei casi disperati). Leggete la nota: ha a che fare con la statua della donna nell'ingresso. Uscite e andate verso il magazzino, ma occhio alle infermiere! Nel magazzino troverete un po' di rifornimenti. Scendete le scale che si trovano qui vicino e troverete un punto di salvataggio. Scendete: tutte le porte saranno chiuse, tranne quella alla fine. Usate la chiave per aprire l'ultima porta. Andate verso lo scaffale, spingetelo e troverete un buco. James proverà a strisciare, ma farà infuriare



Maria: lasciatela parlare. La durata di questa conversazione determina il finale. Maria ricomincerà a seguirci. Scendete la scala. Vi troverete negli scantinati. Cercate del sangue sul pavimento, esaminatelo e troverete un **anello di rame**. Uscite dal buco. Andate al terzo piano e dirigetevi verso l'ascensore nell'ingresso. Prima di entrare fate caso alla mano: ricordarvi di questo punto vi servirà dopo. Scendete al secondo piano. Prima di uscire dall'ascensore sentirete un messaggio radio. Fate attenzione alle tre domande, vi serviranno dopo. Ripassate la storia di Silent Hill leggendo le note e le altre cose che avete raccolto.

Andate nella stanza con il frigo ed esaminatelo di nuovo. Maria vi aiuterà. Troverete l'**anello di piombo**. Riprendete l'ascensore e andate al terzo piano, poi andate nel magazzino e troverete una scatola ingioiellata. Risolvere questo enigma è opzionale: se sbagliate una risposta perderete un sacco di vita, ma il premio è allettante.

Le risposte sono:

Prima domanda: **terzo pulsante**

Seconda domanda: **primo pulsante**

Terza domanda: **terzo pulsante**.

Tornate alla statua della donna e mettete gli anelli di rame e piombo nella mano della statua. Aprirete così la porta; scendete la scala e proseguite lungo il percorso fino a incrociare il primo sentiero. Trovate una nota a terra, leggetela. Dovrete cercare alcune chiavi, quindi continuate a scendere. Appena giunti alla fine verrete attaccati: correte all'ascensore prima di essere trafitti. Alla fine di tutto questo vi ritroverete al primo piano e sarete di nuovo separati da Maria. In effetti questo è un bene, perché non dovendovi preoccupare per lei avrete più facilità di manovra. Andate nella stanza della direzione, guardate la mappa e prendete la chiave dell'ingresso. Sulla mappa vedrete che ora

sono accessibili zone che prima vi erano precluse. Lasciate l'ospedale, ma prima ricordatevi di salvare.

Andate a **Saul Street**, cercate il cancello ed entrate. Troverete un tunnel: attraversatelo. Ci sono dei mostri qui, ma potrete evitarli camminando intorno a loro. Uscite in East Vale, andate a **Lindsey Street** e raggiungete la casa accanto al **ristorante messicano**. Leggete la lettera e prendete la **chiave inglese**. Tornate al bar di Neely e leggete il messaggio.

Avete finito con la città, ma potreste voler girare ancora un po' per assicurarvi di aver raccolto tutte le munizioni e bevande curative. Ecco una lista degli oggetti e delle locazioni, tenete presente che potrebbero essercene altre:

Proiettili SG

Rosewater Park, accanto al parcheggio
In mezzo a Carroll St.
Accanto all'angolo di Carroll e Rendell
Accanto all'angolo di Rendell e Monson
Accanto Save on Saul
All'angolo di Lindsey e Seers
Accanto all'entrata del negozio di fiori

Proiettili HG

Alla fine di Rendell
All'angolo di Monson e Saul
Di fronte al primo edificio di Rendell
Gre Market
Accanto all'angolo di Lindsey e Vachss
Negozio di fiori
Edificio in Saul Street
Neely's Bar
Café Texan

Proiettili R

Davanti all'Happy Burger
Big Jay's
Di fronte al primo edificio di Rendell Street
Il vicolo cieco Nathan Avenue

Bevande curative

Vicolo cieco Rendell
All'angolo di Saul e Monson
Accanto all'angolo di Monson e Rendell
Accanto alla seconda statua nel Rosewater Park

Ampolle

Vicolo cieco Rendell
Vicolo cieco Katz

Pronto Soccorso

Sault Street
Di fronte all'Happy Burger

Dovrete tornare al parco. Attraversate Katz, superate gli appartamenti ed entrate nella porta con il cartello "Leading into Nightmares" (Conduce negli Incubi). Andate alla seconda statua nel parco Rosewater, è una donna. C'è una montagnola di terra: James scaverà e troverà una **scatola**. Aprendola con la chiave inglese otterrete una vecchia chiave di bronzo; andate al museo storico della società e usate la chiave appena trovata per entrare.

Appena entrati troverete un punto di salvataggio. Esaminare tutte le **foto** e i dipinti presenti qui. Quando avrete terminato, vedrete un buco in una parete. Una volta visti tutti i dipinti e le foto, entrate dentro il buco. Scendete fino al termine del percorso e attraversate la porta. In questa stanza troverete una nota da leggere e un kit di pronto soccorso. Uscite di corsa dalla stanza, andate a **sinistra** e poi a **destra** ed entrate nella prima stanza a **destra**. Prendete i proiettili,



guardate tutti i dipinti e uscite. Proseguite e arriverete in una stanza che avevate trascurato prima; entrate, saltate nel pozzo ed esaminate il **pezzo di muro** dall'aria meno solida. Usate il tubo d'acciaio per romperlo, e troverete una porta: entrate.

Una volta nelle **fogne**, andate a **destra** e poi a **sinistra**, proseguite lungo la strada ed entrate nella porta sulla **destra**. Nella stanza alla vostra destra troverete una chiave: prendetela, e vi si spegnerà la torcia elettrica. Sostituite la batteria con quella che avete nell'inventario. Esaminate il pannello sulla parete e vedrete due numeri illuminati: sono casuali e cambiano a ogni partita. Usate i pulsanti per fare un codice di tre cifre. Per esempio, se sono illuminati 1 e 3, provate con 133, 331, 113, 313 eccetera, fino a quando non si apre la porta. Uscite e utilizzate la chiave sulla porta in fondo al corridoio. Vi troverete nel 'buco del cibo'. Troverete Eddie; quando se ne va, cercate delle bevande e prendete la tavoletta del **maiale ghiotto**. Salvate il gioco. Uscite, andate a sinistra e seguite il sentiero; dirigetevi al secondo tavolo, prendete la mappa, andate alla porta tra i due tavoli e andate nella zona delle docce. Prendete la tavoletta della **seduttrice** e uscite.

Tornate verso il 'buco del cibo' e, prima di arrivarci, entrate nella porta che si trova subito prima di quest'area. È la zona delle **celle**. Evitate i mostri e proseguite lungo il corridoio fino alla quinta cella, che è vuota. Entrate e prendete i proiettili; proseguite fino all'**ottava cella**, prendete la **bambola di cera** e uscite. Andate verso nord, non esitando ad aprirvi la strada a colpi di pistola. Andate fino alle doppie porte ed entrate in quelle a ovest. Raggiungete il successivo lotto di celle della prigione. Andate alla **settima** e prendete la tavoletta dell'**oppressore**; avrete delle difficoltà a uscire, ma non vi preoccupate: continuate a provare fino a che la porta non cede. Guardate la mappa: vedete il grosso corpo sulla destra della mappa? Fatevi strada fino alla porta che conduce in questa zona. Al centro del cortile c'è un ponteggio. Combinare le tavolette nell'inventario e usatele sul **ponteggio**, tornate all'entrata e troverete il **ferro di cavallo**. Prendetelo e raggiungete l'angolo superiore della mappa. Prima della fine del percorso ci sono due porte: entrate nella prima. Prendete il kit di pronto soccorso e fate caso all'oggetto luccicante





sull'altro lato della stanza delle visite. Uscite da qui ed entrate nell'ultima stanza; uccidete i mostri e raggiungete la stanza con l'accendino. Prendetelo, e uscite dalla porta sulla sinistra della stanza delle visite.

Seguite il sentiero ed entrate nella stanza di riposo delle donne. Aprite la celletta, andate nella stanza degli uomini e salvate. Entrate nella porta dall'altra parte della stanza degli uomini e uccidete il demone che si trova qui. Esplorate la stanza per trovare un'ampolla, un kit di pronto soccorso e una bevanda curativa; troverete anche una rivista e un diario su uno scaffale. Dietro l'ufficio troverete un fucile da caccia: conservatevelo per dopo, e già che ci siete prendetevi anche tutte le munizioni. Uscite e andate a sud, verso i cancelli. Entrate; sul

pavimento vedrete una specie di **botola**: per aprirla dovrete combinare la bambola di cera, il ferro di cavallo e l'accendino e usare il risultato sulla botola. Seguite la strada fino al **buc**, saltate, arrivate alla porta e trovate un altro buco. Saltate anche in questo: arriverete così a un **elevatore**. Prendete gli oggetti che si trovano all'interno, salite e al termine del viaggio salvate.

Siete nel **labirinto**: fate riferimento alla mappa per orientarvi. Noterete, all'inizio di questa zona, un'area chiusa con del filo; sull'altro lato c'è una scala. Per ora non potete accedere a questa zona, ma ricordatevi che si trova qui. Andate a est rispetto al punto di partenza fino a un bivio; andate a **sinistra**, e al bivio successivo prendete una scala qualsiasi. Vi troverete in un'ampia sala piena di mostri. Correte; anche se qualcuno vi dovesse colpire, non vi fermate. Cercate di trovare la porta che conduce al centro della sala ed entrate. Esplorate la stanza e prendete tutti gli oggetti che trovate: il **Grande Coltello** è una delle armi migliori su cui potrete mettere le mani. Qui è anche pieno di mostri, fate attenzione. Uscite e tornate al primo bivio; prendete la strada sulla **destra** e seguitela fino al **tunnel con l'acqua**. Raggiungete la scaletta che si trova in questa zona. Quando entrerete nella stanza successiva vi troverete davanti un blocco raffigurante numerosi volti: dovrete manipolare il cubo per poter accedere alla prossima zona. Utilizzate il pad per muovere i pezzi. Come vedete, il cubo iniziale ha gli **occhi blu**. Muovete il cubo in alto o in basso finché non vedrete il cubo in alto a destra con gli **occhi rossi**. Da qui girate il cubo a sinistra o destra finché non vedrete la faccia inferiore con gli **occhi verdi**.

Per la versione difficile, le cose sono molto più spinose, perché i movimenti di questo affare sono casuali. Usate l'abilità di Vista di James (pulsante R1) e i comandi direzionali per guardare le porte, poi dovrete muovere il cubo fino ad allineare correttamente le porte. Superato questo scoglio, entrate nella porta e aspettatevi una bella sorpresa. Tornate alla stanza con il cubo e vedrete un oggetto luccicante nella scatola aperta: sono un paio di **cesoie**. Tornate all'entrata del labirinto e utilizzate le cesoie per tagliare i fili che vi sbarravano la strada per la scaletta. Scendete, girate l'angolo ed entrate nella prima area con le scalette che vedete: dovrebbe essere sulla **destra** dopo aver girato l'angolo. Seguite il sentiero e andate a **destra**; proseguite e prendete la scaletta. Nella nuova stanza girate intorno fino a trovare un'altra entrata e scendete anche questa scala. Da qui seguite il sentiero; andate a **sinistra**, proseguite dritti, ancora a **sinistra** e troverete un'altra scaletta. Utilizzate anche questa, seguite il sentiero e poi andate a **sinistra**.

Alla prima intersezione andate a **sinistra**, seguite la strada ed entrate nella prossima sezione. Troverete dei proiettili. Ora potete decidere di affrontare un combattimento oppure no. Se volete combattere, proseguite lungo il sentiero e superate la prima intersezione. Potete prendere due passaggi: cercate di evitare quello con i mostri, raggiungete la stanza quadrata, prendete i proiettili e tornate nella stanza in cui avevate trovato gli altri proiettili vicino alla porta. Se invece girate alla prima intersezione eviterete combattimenti non necessari. Entrate nella stanza e troverete un punto di salvataggio. Salvate e proseguite; sentirete Angela urlare. Scoprite da dove arrivano le grida ed entrate in quella stanza.

Per affrontare il boss utilizzate il **fucile a pompa**. Se siete a corto di proiettili e avete molto spazio di manovra potete provare con il tubo d'acciaio. Cercate di non usare il fucile da caccia, perché vi sarà più utile in seguito, a meno che non abbiate molti colpi. Un buon sistema per affrontarlo è sparare due colpi: lo vedrete cadere. Aspettate che si rialzi, sparate altri due colpi, correte nel lato opposto della stanza, ricaricate e ripetete il processo. Dopo l'animazione seguite **Angela**. Nella prima stanza troverete degli uomini impiccati, in quella successiva i nodi dei cappi. Dovrete scoprire chi era innocente. In modalità facile l'innocente è il rapitore, in modalità normale è il piromane, in modalità difficile è il falsario. Una volta trovato l'innocente andate nella stanza con i nodi, trovate quello della corda dell'innocente e scioglietela. Tornate nella stanza con i corpi e andate nel punto in cui si trovava quello dell'innocente. Prendete la **chiave** e usatela sul lucchetto che blocca l'entrata. Trovate il cancello della cella, cercate la valvola e usatela per aprire il cancello. Superate il cancello chiuso ed entrate nella porta di fronte a voi: assisterete a un intermezzo. Tornate indietro fino all'ultima stanza che vi rimane da esplorare. Prima di entrare prendete il kit di pronto soccorso che si trova nell'angolo. Nella stanza ci sono delle **lpidi**: leggete i nomi che vi sono iscritti sopra. C'è anche un punto di salvataggio: usatelo. Prendete proiettili e ampolla e saltate nel buco all'estrema **sinistra**. Armatevi con una buona arma e preparatevi ad affrontare Eddie.

All'inizio dello scontro sparategli in continuazione, sempre tenendo d'occhio il livello dei proiettili. Quando iniziate a sentire l'effetto dei suoi colpi, curatevi e cambiate strategia. Usate gli elementi presenti in questo scenario per nascondervi e ripararvi; spuntate fuori per sparare e poi tornate a nascondervi prima che arrivi la sua reazione. Dopo aver agito subito un certo ammontare di danni, scapperà. Inseguetelo e continuate a sparare. Una volta eliminato Eddie, tornerete all'esterno.





Troverete un punto di salvataggio su un **bidone**. Dopo aver salvato, seguite il pontile fino ad arrivare a una **barca a remi**. Noterete una luce in distanza: è il vostro obiettivo per questa parte di gioco. Se non la vedete, continuate ad andare su e giù finché non appare. Raggiungete il nuovo pontile e ormeggiate. Vedrete il Lake View Hotel. Andate nel cortile davanti all'ingresso principale e troverete, vicino alla Fontana, il **carillon** della sirenetta. Fatto questo, entrate nell'albergo dal portone. Appena dentro, troverete la pianta dell'albergo sulla vostra **sinistra**. Sulla mappa, la stanza vostra e di Mary è marcata con "Ti sto aspettando". Andate nel ristorante che dà sul lago e osservate il pianoforte: apparirà Laura che, al termine di un intermezzo, vi consegnerà una **lettera**. Trovate il tavolo con il piatto sopra ed esaminatelo per trovare la chiave.

Uscite e andate a ovest, attraversate la hall ed entrate nel magazzino, due porte più in là rispetto al Café Toluca. Qui troverete dei proiettili; tornate nel mezzo del corridoio e scendete di sotto. Andate al Venus Tears Bar ed esaminate l'elevatore per trovare il diluente; tornate al primo piano e andate all'ingresso. Troverete un punto di salvataggio; andate alla reception, leggete la nota sul bancone e prendete la chiave della stanza **312** dal box della posta. Salite al secondo piano ed entrate nel guardaroba. Troverete un po' di oggetti utili e, sul fondo, una **valigetta**. Apritela con la chiave trovata nel ristorante: troverete la chiave della stanza **204**. Andate in questa stanza, abbattete le

guardie ed esplorate la scrivania per trovare un'altra chiave. Prima di andarvene, esaminate il buco nella parete e vi troverete nella stanza **202**. Cercate in giro e troverete una **valigetta**. Esaminate il letto, prendete la foto in bianco e nero e usate il diluente per togliere le tracce di pennarello. Scrivete il codice trovato sulla valigetta, dato che è casuale, e apritela: vi troverete il **carillon** di Cenerentola. Se vi serve salvate il gioco, e troverete quello che vi occorre nella stanza di fronte al magazzino del secondo piano, dove c'è anche una bevanda curativa. Andate all'ascensore e, prima di entrare, esaminate lo

scaffale che si trova all'esterno. Entrate e suonerà l'allarme. Leggete la nota accanto al pannello di comando, uscite e mettete tutti i vostri oggetti sullo scaffale. Prendete l'**ascensore**; troverete un'altra pianta dell'albergo accanto alla bacheca. Andate alla lavanderia e troverete il carillon di Biancaneve su uno scaffale. Recatevi nell'ufficio e trovate la cassaforte: prendete il nastro e l'**apricatole**.

Scendete nel seminterrato lungo le scale. Correte e schivate i mostri, poi dirigetevi nella stanza della **caldaia**. La chiave è accanto alla caldaia; prendete anche il kit di pronto soccorso. Correte in cucina e prendete le bevande curative; sul bancone della cucina c'è una **lattina**, apritela con l'apricatole e prendete la lampadina. Tornate al Venus Tears Bar. Mettete la **lampadina** nella lampada vicino alla porta e vedrete la serratura per la chiave. Aprite la porta, uscite e salite le scale fino al secondo piano.

Tornate allo scaffale con i vostri oggetti e recuperate tutto. Andate nell'ingresso e dirigetevi verso la specie di juke box che si trova al primo piano.

La soluzione dell'enigma dipende dal livello di difficoltà del gioco:

Facile / Normale: da sinistra a destra Cenerentola, Biancaneve, Sirenetta.

Difficile: Sirenetta davanti, Biancaneve a est, Cenerentola a ovest.

Otterrete così la chiave della scalinata dell'albergo. Salite al secondo piano, raggiungete la zona del guardaroba e salite le scale fino al

cancello del terzo piano. Usate la chiave per aprire il cancello. Andate alla stanza **312**, e usate videoregistratore e televisore per vedere cosa c'è sul nastro. Assistete all'animazione, uscite e salvate il gioco andando davanti alla porta della stanza **313**. Scendete alla sala di lettura del secondo piano: sul banco vedrete un paio di cuffie. Potete decidere se ascoltare o meno; a seconda della vostra decisione otterrete un finale piuttosto che un altro.

Da qui le cose si fanno complesse. Entrate in una stanza e verrete trasportati in un'altra area del piano. Le porte funzionano così:

207 = 204
202 = 219
219 = 220
220 = 207
212 = 202

Accanto all'ascensore per gli ospiti c'è un tavolo con **due ampolle**: prendetele. Prendete l'ascensore e scendete nello **scantinato**. Una volta arrivati, vi troverete immersi nell'acqua; fate attenzione ai mostri anfibio e correte al Venus Tears Bar. Qui troverete cinque bevande curative sullo scaffale dietro il bar. Andate in cucina e prendete i proiettili sulla panca e il kit di pronto soccorso vicino al frigo. Salite le scale riservate agli impiegati: assisterete a un intermezzo con Angela. Al termine, uscite dalla porta da cui eravate entrati: vi ritroverete nell'area della scala riservata. Andate al primo piano e vedrete che tutto è andato a fuoco. Andate nei salotti e prendete le ampolle. Vicino all'ufficio dovrebbero esserci dei proiettili; guardate la mappa e localizzate la porta di uscita a est. Dirigetevi là. Superate l'uscita e proseguite lungo il corridoio fino a trovare nove punti di salvataggio. Salvate il gioco, a questo punto.

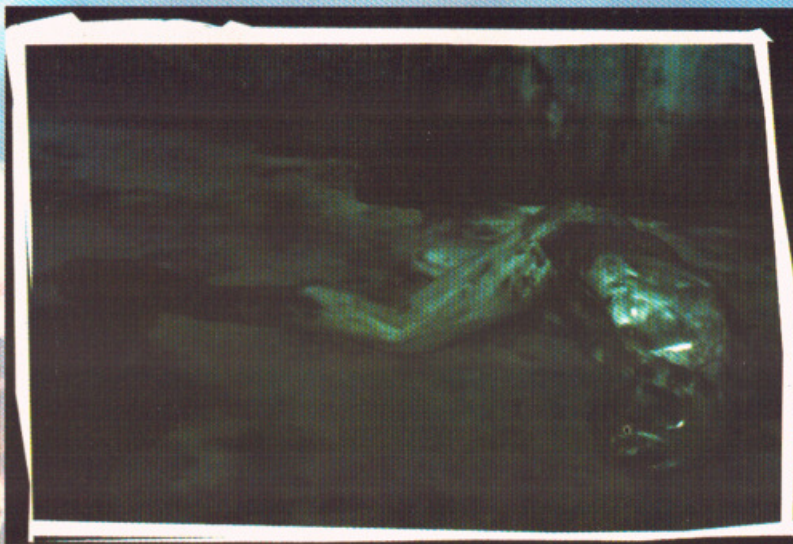
Ora dovrete affrontare due battaglie in sequenza, scegliendo l'arma che più vi aggrada; il **fulce** è una buona scelta, e controllate il vostro livello di salute.

Ormai dovrete sapere come affrontare questi due tizi. Usate gli ampi spazi a vostro vantaggio e sparate. Ricordate di ricaricare la vostra arma utilizzando il menu e non l'opzione di ricarica rapida.

Dopo aver battuto i due mostri li vedrete impalarsi a vicenda. Tornate nella stanza con i punti di salvataggio e salvate ancora. Ritornate indietro ed esaminate i due mostri. Troverete **due uova**; piazzatele sulle porte che non potevate aprire al termine dello scontro, a sud sulla mappa.

Uscite dalla porta dell'ingresso e dirigetevi nella zona del **pontile**; solo che ora la troverete trasformata in una lunga 'galleria dei brutti ricordi'. Percorrendo il corridoio, inizierete a sentire un **messaggio**; potete decidere se ascoltarlo o meno, tenete presente che questo influenzerà il finale che otterrete. Raggiungete la porta in fondo e scendete la **scalinata**. Camminate verso la figura; inizierete a vedere uno dei possibili finali. Dopodiché, sarà tempo di combattere!

Affrontate questo boss come tutti gli altri: fate buon uso degli spazi a vostra disposizione, tenetevi lontani, sparate un paio di colpi e poi correte in un nuovo punto. Se vi avvicinate troppo verrete catturati dalla **coda** del mostro, e per voi sarà la fine. Avvicinatevi quel tanto che basta per fargli sputare la nuvola di mosche, allontanatevi in fretta e, appena la nuvola inizia a dissiparsi, voltatevi e sparate. Ripetete per un bel po' di volte e lo vedrete crollare. Avvicinatevi e dategli il colpo di grazia. Finalmente l'incubo è terminato: godetevi il finale.



I had a dream. O meglio. Ho fatto un sogno. Non ero sulla cima della montagna a rimirare un mondo di uguaglianza. Non ho visto il futuro del rock'n'roll. Nulla di epico. Un residuo di capodanno. Una scoria di lenticchie e spumante. Immagini confuse, come un televisore in sintonia. Ricerca canali automatica. Piccoli pallini neri su fondo bianco. Poi un flash di immagini. Bonolis (voto 5-), Panariello (7+), Marcuzzi (11!), Bisio (8), Ventura (7+), Fede (5-), Iacchetti-Striscia (6.5), Iacchetti-Moretto (8), Volo (6.5), Scotti (6.5), Amadeus (5+), Santoro (2), Panicucci (5), Mascia (10), Tatti (4), Maccarini (6), Camilla (5), Sabrina (8), Cora (30 e lode), Biscardi (9), Melli (1), Mosca (4), Tosatti (3), Mazzocchi (6), Piccinini (7), Alessandro Cattelan (9), Berlusconi (ng), Fassino (ng), Ciampi! Ciampi! Il presidente! Fermo Immagine. Il Presidente. Parla. Ci parla. Una scrivania. Una bandiera. Anno che viene, anno che va. Guardo bene. La faccia non mi convince. Mi sembra un impostore. Hanno sostituito il Presidente! Chi cazzo c'è sta parlando? Guardo bene. Qual tipo l'ho già visto. Guardo bene. Puttana miseria! Sono io. Sto parlando alla nazione.

Al mondo. All'umanità. Ascolto.

LE AVVENTURE DI ROB

AMORE SU MISURA

di Roy Zinsenheim

... come usciamo da una vicenda come quella di Erica & Omar? Abbiamo imparato qualcosa? C'è qualcosa da imparare? Che razza di confusione, di compilation di morbosità, di cumuli di valori inesistenti resta? Ragazza incontra ragazzo. Amansi. Uccidono mamma e fratellino di lei. Usciranno tra quindici anni circa.

Cosa resterà di questi anni bruciati? Nulla. Un vuoto pneumatico. Non c'è assolutamente nulla dietro a questa vicenda. Proprio il nulla. Non servono prediche o analisi. Sono figli del nulla. Non credevano in nulla. Pensavano di non aver fatto nulla. E nulla hanno ricavato. La loro vita non vale più nulla. $16 + 14 = 0$. Dimentichiamoli. Non meritano nulla. Neanche un momento in più. E teniamoci caro anche il poco che abbiamo. Meglio del nulla.

Abbiamo vissuto lo choc della tragedia in diretta televisiva. Una data trasformata in una bandiera. In una pietra miliare. L'11 settembre. Il videogame più terrificante. Flight Simulator guidato dal diavolo. Una contabilità infernale. Oggi siamo contenti che siano solo tremila e non ottomila. Contenti? Quanto spazio occupano tremila cadaveri? Quante lacrime piangono tremila famiglie? La lezione più costosa impartita al mondo. Tremila vite per scoprire qualcosa che si sapeva già. Forse, la prossima volta impareremo ad agire prima di dover piangere.

Ho finito la scuola. Ho iniziato l'università. Istituto di cultura superiore. Superiore a cosa? Sono arrivato sapendo poco. Impreparato a tutto. Ricomincio da zero. Ci metto testa, cuore e gambe. Architettura. Mi piace pensare. Mi piace costruire. Vediamo se riesco ad appropriarmi degli strumenti necessari per trasformare questa energia mentale da splendida speculazione intellettuale a vita vera. Sento l'esigenza di fare qualcosa. Di smettere di parlarmi addosso. Di vedere il frutto di tanto pensiero. Voglio arrivare al livello finale. Esigo il deathmatch. Mi necessita una classifica finale. Devo poter controllare se sono da scudetto, Uefa o retrocessione. A scuola me la sono cavata. Basta poco. Ma quella non è la vita. Greatest hits dei Pink Floyd. All in all you're just another brick in the wall. Un muro. Idee, pensieri, amici, motorini, aperitivi, discoteche, telefonini, fighette. Mattoni del muro di conforto che ci costruiamo. Tutto bene. Basta non crederci. Il mondo non è dentro il muro, è fuori. Con tutti i detriti ma con gli spazi infiniti. Break the wall! Guardare oltre. Allargare l'orizzonte.

Mi sono innamorato diverse volte quest'anno. Amori difficili. Contrastati. Incomprensibili. La PS2 per esempio. Non la volevo. L'ho avuta. L'ho trattata con diffidenza. Era antipatica. Pretenziosa. Per niente accondiscendente. Il corteggiamento è durato parecchi mesi. L'ho persino tradita con il PC. Max Payne, Black & White, Myst. Meraviglie della natura. Poi ho ribussato alla porta. Sempre nera. Ostica. Impenetrabile. Quelle fottute memory card giganti. Quell'aria da prima della classe. Meno mi piaceva più ci ho provato. Devil May Cry, Pro Soccer, Silent Hill, Code Veronica, Max Payne, Air Blade, NBA Street. Non riesco più a vivere senza.

Ho iniziato l'anno correndo dietro a una tipa. Ci ho perso il legato. Ho combattuto con Duke per averla. Ho battuto Duke. E mi è passata la voglia di lei. Duke l'ho perso di vista. Studia in America. Mattone fondamentale per la sua vita prefabbricata. G è il mio amico di sempre. Studia legge. Frequenta un giorno no e l'altro pure. Vive con grandissimo conforto dentro il suo muretto. Non vuole guardare oltre. Non gli interessa. È sempre contento. Fatto di gomma. Un punchingball emotivo, di quelli che vanno fino a terra e poi ritornano in piedi come una molla. Grande, piccolo G. Ha chiuso le ambizioni in un cassetto a prova di scasso. Appena sente odore di confronto, scatta il chip difensivo. Codice regionale errato. Impossibile leggere. Ho finito l'anno correndo dietro a una tipa. Regina. Prima le ho prese. Due costole sacrificate sull'altare dell'amore. Poi l'ho presa. Mi sono innamorato. Di brutto. Convinto. Una sensazione bellissima. Devastante. Lei è bellissima. Come la vetta di una montagna inaccessibile. Inebriante. Una scalata impossibile, lenta e misurata. Mille fermate per recuperare il fiato. Il pericolo di scivolare nei crepacci. Senza rete. Ti manca l'ossigeno. Raccogli quelle forze che non pensavi di avere. Una cache di risorse inesplorate. Allunghi l'ultima mano. Arrivi in cima. Tocchi il cielo. Non ci sono più barriere tra te e l'universo. Non ci sono più confini. Sitting on top of the world. King of the Universe. Lei è lì, algida e altera. Pianti la bandiera. Rob è stato qui. Rob c'è l'ha fatta. L'altitudine ti dà alla testa. Cerchi di dare un ritmo al battito del tuo cuore. E scopri che la cosa che vuoi veramente fare è scendere. Per ricominciare la scalata. Che la vera sfida è la salita. Che la libidine sta nei preliminari. Che il compiacimento della vittoria, per essere immortale, deve durare un attimo. Deve essere un vizio, non un'abitudine. Voglio battermi nuovamente. Voglio rischiare. Non voglio ancora un muro riscaldato. Voglio un mondo difficile per poter apprezzare il bello che mi viene concesso. Che riesco a conquistarmi. Non voglio fermarmi. Scendo. Risalgo. Mille volte. L'ha detto Sting, uno un po' palloso, ma di cui ci si può fidare. If you love somebody set them free. Se ami qualcuno lascialo libero. Ho lasciato un biglietto.

"Smettiamo di sognare, questo è il mondo reale
l'unica vita vera è quella del mondo reale
Sei tutto il mio amore. Sei tutto.
Per come ti muovi. Per come ti controlli.
Tutto il mio amore. Sei il meglio che uno possa desiderare.
Sei ogni cosa che possiedo
Sei tutto quello che vedo
Una stella. Un sogno. Una vetta. L'energia.
Ma se questo ci ucciderà, lasciamoci andare
Dobbiamo prendere ciò che è nostro
Provare tutto ciò che ci viene
Scoprire la differenza tra la vita e il sogno
Trovare una ragione per smettere di giocare con il fuoco
Smettiamo di sognare, perché questo è il mondo reale"

Caro direttore, cari lettori, cara umanità, il vostro umile Rob cerca una vita reale. Vuole continuare a sbagliare. Smettere di avere paura di sbagliare. Sbagliare è giusto. Fare sempre la cosa giusta è un esercizio impossibile. Erica e Omar non avevano paura di sbagliare. Osama non aveva paura di sbagliare. Solo con questa paura si può fare la cosa giusta. Provando e riprovando. Sognando e risognando. E svegliandosi. Perché questo è il mondo reale.



COMPATIBILE
CON
TUTTI GLI
OPERATORI

Tantissimi servizi per il tuo cellulare !

166 147 788

1* Telefono al 166 147 788 2* compongo la referenza scelta 3* E' scaricata direttamente sul tuo cellulare.

DA
SCARICARE
PRIMA DEGLI
ALTRI



SUONERIE

LE MUSICHE DELLE TUE SERIE PREFERITE

15005 Pokemon
11039 Police academy
11047 Prettty woman
11142 Reservoir dogs
11060 Rocky
11031 Star wars
11190 Superman
11172 Titanic
08076 Top gun
11136 Trainspotting
11137 Natural born killers
20114 Walk this way
11032 You can leave your hat on
11033 Zorba the greek
11160 Fame
11011 Flashdance
11094 Forrest gump
11155 Ghostbusters
11096 Goldfinger
11097 Grease
11099 Gremlins
11017 Indiana Jones
11005 James Bond
11188 Jurassic Park
11035 Empire stricks back
11040 The exorcist
15004 The pink panther
11015 The godfather
11034 Jaws
11019 Live and let die
11073 Alien
11078 Back to the future

LA ULTIMA NOVIT DEL MOMENTO

11496 Can't get you out-Kylie Minogue
15301 Xdono-Ferro Tiziano
13543 I'm a slave 4 U-Brinney Spears
13484 Eternity-Robbie Williams
09761 You rock my world-Michael Jackson
12641 Smooth criminal-Alien ant farm
15409 Because I got high-Afroman
22121 Drops of Jupiter-Train
13559 Inside all the people-Planet Funk
13348 Lady Marmalade
C.Aguilera, Mya, Lil, Kim et Pink
12534 Tre parole-Valeria Rossi
14437 Analyse-The Cranberries
11495 Fallin-Alicia Keys
14439 Infinito-RAF
09984 Let me blow ya mind- Eve feat Gwen Stefani
10432 Family affair-Mary J Blige
13438 It takes a fool to remain sane-The Ark



14485 Hit'em up style-Blu Cantrell
13492 Little L-Jamiroqui
09757 Let's dance-Five
23193 Starlight-Superman lovers
14210 I want love-Iton John
08100 Boyband-Velvet
08102 Baila-Zucchero
14484 Side-Travis
09827 Sweet baby-Macy Gray
20229 Ain't it funny-Jennifer Lopez
13584 Androgyny-Garbage
13353 Sing-Travis
23215 Crying at the discotheque-Alcazar
13351 Miss California-Dante Thomas
13325 Don't stop moving-S Club 7
22078 Elevation-U2
13421 Another chance-Roger Sanchez
14483 Hide U-Kosheen

IL MEGLIO DELLE SUONERIE

10088 Mission impossible
09971 Mamma insegnami a ballar
12524 Candela
10008 Friends
20008 The real slim shady
12534 Tre parole
11023 Beverly hills Cop
11025 The Exorcist
20011 Stan
10023 X Files
13559 Inside all the people
12525 Bucatini Dance
12529 Pul che poi
13484 Eternity

12522 Siamo soli
08100 Boyband
08076 Top Gun
22049 Imagine
13351 Miss California
09734 Un, estate fa
10055 Magnum

IL PIÙ GRANDE CATALOGO IN EUROPA !

Più di 10000 suonerie e loghi !

LE MUSICHE DI FILM CHE TI FANNO SOGNARE

Cosby show 10099
Dawson's creek 10027
Charlie's angel 10034
Escape from LA 10095
The A-Team 10054
Baywatch 10074
ally macBeal 10026
The persuaders 10033
Batman 10001
Bonanza 10004
Beverly Hills 92210 10003
Buffy 10005
Charmed 10080
Code quantum 10121
Monthly Python 10011
Muppets show 10014
Lost in space 10012
Scooby doo 15028
Startrek 10037
The Saint 10042
Ninja turtles 09191
Looney tunes 15024
Magnum 10055
Mac Gyver 10013
Happy Days 10009
Hitchcock 10029
K2000 10053
The love boat 10123
Adams Family 11021
Streets of San Francisco 10094
X files 10023
Zorro 10078

www. **1001loghi.com**

LOGHI

15050	15037	14997	14995	14543	14528	12671	14415	10538	10527
10522	18737	18734	10515	72006	72026	72025	72023	14232	14235
15510	15224	12668	12664	10544	10542	10537	10486	73154	14256
14259	72079	51006	51068	51105	51110	51567	10970	14225	10990
10986	00155	00153	62062	72612	72036	72000	72012	72011	72014

LOGHI GIGANTI

72584	72601	72603	72605	72610	55030	00832	14269	14285	14401
14418	15258	14091	12810	11637	51752	19251	19248	14707	11260
08419	00822	72588	19653	15379	09740	00417	17382	11258	12816
12817	09639	10393	20173	51678	18498	09681	09680	11641	17131
19656	08382	14149	09671	09674	00192	11675	12794	09980	00630

IL MESSAGGIO DELLA TUA SEGRETERIA TELEFONICA FA, SCHIFO ?

SCARICANE UNO DA SBALLO PER PERSONALIZZARE LA TUA SEGRETERIA !!! LASCIA UNA STAR RISPONDERE PER TE !

Il poliziotto, formula 1, il WC, casinó, horror... IMITAZIONI E PARODIE

DA ASCOLTARE URGENTEMENTE AL : 166 146 699

Telefoni ricaricabili : NOKIA, SAGEM, E MOTOROLA adattati. Telefoni compatibili Keypress : PHILIPS, SONY, ALCATEL, ERIKSSON adattati.

Lista delle suonerie disponibili su www.1001loghi.com .123MM-RC413759598-166 : 2540 L/mn.

NUOVO
ESCLUSIVO

LASCIA
UNA STAR
RISPONDERE
PER TE

(chat)²



**Internet con connessione Broad Band: sempre nuovi amici in chat,
24 ore su 24 a tariffa flat → I primi 2 mesi sono GRATIS.**

Quattro chiacchiere (o videochiacchiere) con gli amici di sempre? O cerchi nuovi web friends da tutto il mondo? Con Broad Band Box, sei sempre on line. Quindi pensa a cosa dire e sorridi, anzi :-D . Offerta BB•B: Teleconomy Adsl 256 kbit/s + Modem Adsl + Filtri (max 2) + Installazione a domicilio + 1 e-mail da 10 MB + video mail + SMS dal web + 20 MB di spazio web + Help Desk telefonico + Broad Band Box → 83.000 lire/mese più IVA 20% (pari a 99.600 lire IVA inclusa) escluso il canone telefonico base. L'attivazione (300.000 lire IVA inclusa) e i primi due mesi di abbonamento sono gratuiti (la promozione è valida solo per le famiglie e fino al 31-12-01). Per saperne di più e verificare se la tua città è coperta dal servizio chiama il 187, visitaci su www.187.it o vieni in un negozio Punto 187.

Be Broad Band → Tutta la potenza di Internet con l'Adsl di Telecom Italia →

Chiama il



TELECOM
ITALIA

www.187.it